Komputer ŚWIAT
6/2002
CZERWIEC

czytasz • rozumiesz • grasz

# GRY

magazyn o grach komputerowych z płytą CD-ROM

cena: 7,50 zł
w tym 7% VAT
nr indeksu 0035 3957
ISSN 1507-5621




# Heroes of Might and Magic IV

Test polskiego wydania gry

# Nowe podboje

10 stron opisów i porad

## TEST

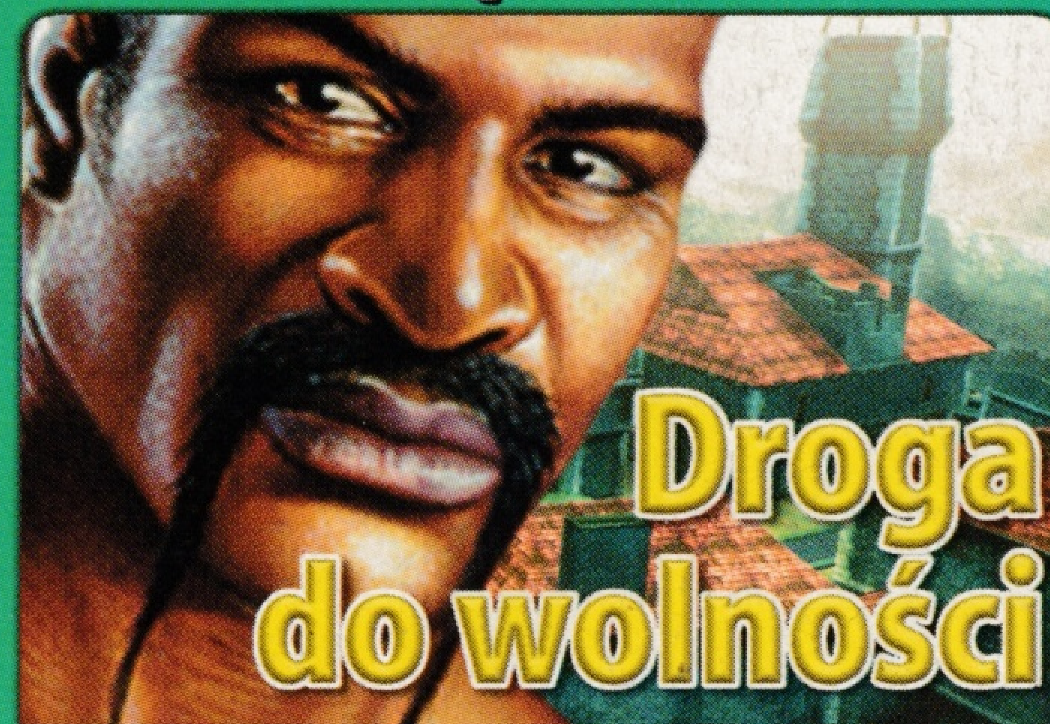


**Powrót Jedi**

| | |
|---|---|
| Akcja | Jedi Knight II: Jedi Outcast |
| Przygoda | Gothic |
| Strategia | Hostile Waters |
| Akcja | Worms Blast |
| Strategia | Persian Wars |
| Akcja | Aquanox |

MINITESTY
Warcraft III, Virtua Tennis, Soldier of Fortune II, Might and Magic IX

## ŚCIĄGAWKI



**Droga do wolności**

| | |
|---|---|
| Przygoda | Gothic |
| Akcja | Airfix Dogfighter |

TAJNE KODY
Gothic, Myth III: Era Wilka, Battle Realms, World War III: Black Gold




pełna wersja **CD-ROM** w każdym numerze

## Airfix Dogfighter

gra zręcznościowa na PC po polsku

+ wersje demo gier

| | |
|---|---|
| Strategia | Age of Wonders 2 |
| Strategia | Army Men: RTS |
| Akcja | Era futbolu 2002 (PL) |
| Akcja | Freedom Force |
| Strategia | Hotel Giant |

+ 10 minigier, pięć łatek i przydatne programy




## RYNEK

# Test pomocy technicznej polskich wydawców gier



## Grom Hellscream

Ten potężny wódz plemienia Wojennej Pieśni był pierwszym orkiem, który został skażony przez moc demonów. Teraz poszukuje sposobu na zdjęcie klątwy i okupienia swego ludu.

## Komputer GRY od redaktorów



Marcin Przasnyski
dyrektor wydawniczy

# Drodzy Czytelnicy!



Aleksy Uchański
redaktor naczelny

*Po dwóch latach **GRY** zmieniają system oceniania. Nasza nowa tabela testowa jest bardziej dokładna i przejrzysta. Usunęliśmy z niej czynniki mniej istotne, a zwiększyliśmy wagę tych ważnych.*

*Działanie gry jest sprawdzane na pięciu pecetach: dwóch nowoczesnych, standardowym, wolnym oraz zabytkowym P 166. Dzięki temu klarownemu podziałowi łatwo odnajdujecie konfigurację podobną do Waszej. Mnogość kart graficznych w sytuacji, gdy na rynku dominuje seria GeForce zaciemniała ostatnio obraz. Karty Voodoo pozostały tylko w wolniejszych zestawach testowych.*

*Dźwięk w grach działa poprawnie w niemal wszystkich wypadkach, więc w ogóle zrezygnowaliśmy z tego (zawyżającego oceny słabych gier) czynnika. Dzięki temu zyskały na znaczeniu parametry, takie jak język gry, jakość podręcznika, obsługa klienta czy jakość merytoryczna. Kryteria tej ostatniej oceny są szczegółowo wyjaśnione w dziale Tak testują **GRY** na stronie 6. Dokładnie omawiamy w nim elementy nowej tabeli testowej.*

*Polscy wydawcy gier w ostatnich latach obniżyli ceny. To dobrze! Uwzględnia to zaostrzona skala ocen Cena/Jakość. Według nowych zasad gry dobre i bardzo dobre na pewno warto kupować, jeśli ich cena nie przekracza odpowiednio 70 i 90 złotych. Zaś zakupu gry niedostatecznej nigdy nie polecamy.* ***Życzymy przyjemnej lektury!***

# W TYM NUMERZE



## PŁYTA CD-ROM

W razie problemów z płytą prosimy o kontakt z redakcją pod numerem (0 prefiks 22) 608 43 33 od poniedziałku do piątku w godzinach od 9 do 16

*Pełna wersja gry zręcznościowej na PC po polsku*

**Airfix Dogfighter**

Wymagania sprzętowe: P 266, 64 MB RAM, 300 MB miejsca na dysku

*ściągawka na stronie 48*

Airfix Dogfighter
gra zręcznościowa na PC po polsku
Pełna wersja

Tu powinna znajdować się PŁYTA CD Jeżeli jej brakuje, reklamuj egzemplarz u kioskarza

Wersje demo
Age of Wonders 2
Army Men: RTS
Era futbolu 2002 PL
Freedom Force
Hotel Giant

EXTRA!
10 minigier · Pięć łatek do gier · Pięć przydatnych programów

CD-ROM z numeru 6, czerwiec 2002




Płyta jest integralną częścią czasopisma i nie może być sprzedawana oddzielnie

©Gathering of Developers ©Paradox Entertainment ©3DO ©Enigma Software ©JoWooD ©nVidia ©Electronic Arts ©Microsoft ©Eugene Roshal

**Extra:**
- DirectX Buster 2.0
- WinRar 2.90 PL
- DirectX 8.1 PL

**Age of Wonders 2**
*Gra strategiczna na PC*
strzałki – przesuwanie mapy
ctrl + E – koniec tury
N – następny bohater
P – poprzedni bohater
esc – menu opcji

**Freedom Force**
*Gra akcji na PC*
Lewy przycisk myszy – wydawanie poleceń
Prawy przycisk myszy – menu rozkazów
strzałki – przesuwanie kamery
Spacja – zatrzymanie gry

**Army Men: RTS**
*Gra strategiczna na PC*
Lewy przycisk myszy – wybór jednostek i wydawanie poleceń
Prawy przycisk myszy – usunięcie zaznaczenia
H – centrowanie widoku na kwaterze głównej
S – zatrzymanie jednostek
esc – menu gry

**Hotel Giant**
*Gra ekonomiczna na PC*
esc – menu gry
strzałki – przesuwanie kamery
F1 – ekran informacji
F2 – wnętrze hotelu
F3 – widok na hotel
pgup, pgdn – przenoszenie się między piętrami

**Era futbolu 2002** PL
*Gra sportowa na PC*
strzałki – sterowanie piłkarzem
W – sprint
S – krótkie podanie lub zmiana zawodnika
A – dalekie podanie lub wślizg
D – strzał lub odebranie piłki
Q – podanie na dobieg lub brutalny wślizg
ctrl – zwód
alt – zwód drugiego rodzaju
Spacja – zatrzymanie meczu
esc – menu opcji
F2 – powtórka
1 do 8 – kamery

# Tak testują GRY

**GRY oceniają rzetelnie i wnikliwie. Pochwalamy ciekawe pomysły, ale bezlitośnie obnażamy błędy i ostrzegamy przed tandetą. Poniżej przedstawiamy nasz unikatowy styl**

● **GRY** to **czasopismo z płytą CD** za 7,50 złotych. Rzetelne testy, szczegółowe informacje oraz pełna wersja gry po polsku za dobrą cenę – oto nasze największe atuty.

● Podstawą **GIER** są **wyczerpujące testy**. Oceniamy gry, oddzielając czynniki subiektywne od obiektywnych – szczegóły przedstawione są w ramce obok.

● Pracuje dla nas **duży i doświadczony zespół** redakcyjny. Testujemy i przechodzimy najtrudniejsze gry. Testy są wspólnym dziełem redakcji, dlatego nie podpisujemy ich nazwiskami autorów. Zespół **GIER** zbiorowo prezentuje się w stopce redakcyjnej.

● Wiele czasopism testuje gry, których nie kupimy w sklepach: wersje angielskie zamiast polskich, testowe wersje beta, a nawet dema. Tak nie wolno! **GRY** wyraźnie odróżniają **testy gier** – ostatecznych, dostępnych w Polsce wersji – od **minitestów** powstających na podstawie innych materiałów: wersji beta czy demonstracyjnych.

● W tabeli **Zapowiedzi wydawnicze** podajemy zapowiadane przez polskich wydawców terminy ukazywania się gier.

● W rubryce **Tanie granie** testujemy wybrane z aktualnej oferty rynkowej gry, które kosztują poniżej 50 złotych.

● Jesteśmy dumni z naszej **płyty CD**. Wszystkie gry i dema łatwo się instaluje dzięki przejrzystemu menu. Nasze pełne wersje gier są zawsze w polskiej wersji językowej.

● Pytania? Problemy? Sugestie? Czekamy na uwagi Czytelników pod numerem telefonu (0 prefiks 22) 608 41 13 w piątki od 12 do 17.

## POZNAJEMY ELEMENTY NOWEJ TABELI TESTOWEJ GIER

Nasze testy gier mają przejrzystą konstrukcję. Ich wyniki przedstawiamy w czytelnej tabeli testowej. Używamy w niej ocen szkolnych: od 1 (niedostateczna) do 6 (celująca). Oto elementy składające się na ostateczną ocenę jakości.




1 Zaczynamy od dolnej granicy wieku graczy, dla których przeznaczona jest gra, i informacji o przemocy.

2 Różne elementy gry mają inne znaczenie dla ostatecznej oceny. Wpływ **ocen cząstkowych** na ocenę jakości gry wyrażamy, przyznając im różną **wagę**.

| ocena |
|---|
| 5,00 |

| waga |
|---|
| 50,0% |

3 To kwestia gustu, że lubimy właśnie tę grę, gdy wokół jest tyle podobnych. Decyduje o tym **grywalność**, czyli przyjemność z gry. W **GRACH** ten parametr ma największą wagę.

4 Oceniając **poziom merytoryczny gry**, bierzemy pod uwagę cechy ważne w danym gatunku: na przykład w symulatorze oceniamy realizm, a w przygodówce – fabułę i zagadki. Odróżniamy ten parametr od grywalności, bo czasem pomysłowa i nowatorska gra jest jednak nudna.

5 **Jakość grafiki**. Oceniamy kolorystykę, rozdzielczość, a zwłaszcza estetykę.

6 **Dźwięk i muzyka**. Oceniamy efekty dźwiękowe i muzykę pod kątem technicznym i artystycznym.

7 Coraz mniej gier ukazuje się po angielsku. Otrzymują one ocenę niedostateczną za **język gry**. Za polską wersję stawiamy szóstkę, nie oceniając jakości tłumaczenia. Występujące w nim ewentualne błędy karzemy, stawiając punkty ujemne.

8 Obecność **dialogów mówionych** po polsku oceniamy na szóstkę. Gry, w których rozmowy są wygłaszane po angielsku, otrzymują ocenę dostateczną. Gry bez dialogów – jedynkę.

9 **Sterowanie**. Najwyżej oceniamy prostą obsługę wszystkich opcji.

### SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

**Aquanox**

Producent: Fishtank Interactive
Wydawca w Polsce: Lemon Interactive

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · 12 LAT

| | |
|---|---|
| platforma testowa | → Windows 95/98 |
| wersja na GameCube'a | → brak |
| wersja na PlayStation 2 | → brak |
| wersja na Xboxa | → brak |
| poziom trudności | → dla zaawansowanych |

| | waga | | ocena |
|---|---|---|---|
| GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH) | 50,0% | bardzo dobra | 5,00 |
| Gratka dla wielbicieli łodzi podwodnych w każdym wydaniu. Gra dynamiczna jak Polowanie na Czerwony Październik i efektowna niczym Karmazynowy przypływ. Niestety gorzej od nich przetłumaczona. No i wymaga szybkiego peceta | | | |
| JAKOŚĆ GRY | 17,0% | celująca | 5,59 |
| Poziom merytoryczny gry | 4,0% | bardzo dobry | 5 |
| Jakość grafiki | 4,0% | celująca | 6 |
| Dźwięk i muzyka | 4,0% | celujące | 6 |
| Język gry | 4,0% | polski | 6 |
| Dialogi mówione | 1,0% | angielskie | 3 |
| OBSŁUGA | 8,0% | celująca | 5,63 |
| Sterowanie | 3,0% | celujące | 6 |
| Liczba opcji konfiguracyjnych | 2,0% | ogromna | 6 |
| Zapis stanu gry | 1,0% | tylko w niektórych miejscach | 3 |
| Regulowany stopień trudności | 1,0% | jest | 6 |
| Współpraca z akceleratorami graficznymi | 1,0% | jest | 6 |
| Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) | | jeden/ośmiu | |
| DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH | 15,0% | dobre | 3,60 |
| Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo | 3,0% | niegrywalne | 1 |
| Pentium II 350, 64 MB RAM, Vodoo 3 2000 | 3,0% | niegrywalne | 1 |
| Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2 | 3,0% | chwilami skokowe | 4 |
| AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200 | 3,0% | płynne | 6 |
| AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS | 3,0% | płynne | 6 |
| POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA | 6,0% | dobra | 4,00 |
| Serwis telefoniczny | 2,0% | (0 prefiks 22) 666 19 66 | 3 |
| Serwis online | 1,0% | www.lemon-interactive.pl | 3 |
| Podręcznik użytkownika | 3,0% | bardzo dobry | 5 |
| INSTALACJA | [illegible] | dobra | 4,00 |
| Instalacja programu | 2% | bezproblemowa | 6 |
| Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta) | 0,5% | brak (700 MB) | 1 |
| Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku | 0,5% | brak | 1 |
| Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików) | 1,0% | bezproblemowe (>0 MB) | 3 |
| **Ocena częściowa** | **100,0%** | **bardzo dobra** | **4,84** |
| Punkty dodatnie/ujemne | | | |
| **OCENA JAKOŚCI** | | **bardzo dobra** | **4,84** |
| Cena/Jakość | | celująca | |
| CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) | → | 49,90 zł | |
| CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) | → | 44 zł | Planeta Gier, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 673 85 79 |
| Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość | | 49,90 zł/4,84 = 10,31 = celująca | |

10 Gry za łatwe nas nudzą, a zbyt trudne – zniechęcają. Dlatego **GRY** premiują **regulację poziomu trudności**.

11 Wymagania sprzętowe podawane na pudełku często rozmijają się z prawdą. Dlatego sprawdzamy **działanie gry** na pięciu zestawach testowych, od starego Pentium 166 do szybkiego Athlona 900. Oceniamy przy tym, czy gra działa płynnie i czy animacja nie zwalnia.

12 **Pomoc techniczna i obsługa klienta**. Sprawdzamy, jak firmy troszczą się o klienta, który kupił ich grę: oceniamy **stronę WWW** i **serwis telefoniczny**.

13 **GRY** nie pochwalają zastępowania **podręcznika** plikiem na płycie. Taką instrukcję oceniamy jako mierną. Podręcznik po angielsku dostaje ocenę niedostateczną niezależnie od jakości.

14 Ponadto oceniamy i opisujemy **instalację**, **liczbę opcji**, **zapis stanu gry** i **współpracę z akceleratorami graficznymi**

### Skala ocen Cena/Jakość

| | |
|---|---|
| celująca → | poniżej 12,01 |
| bardzo dobra → | od 12,01 do 16 |
| dobra → | od 16,01 do 20 |
| dostateczna → | od 20,01 do 24 |
| mierna → | od 24,01 do 27 |
| niedostateczna → | powyżej 27 |

15 **Punkty dodatnie/ujemne**. Za cechy nietypowe, które nie zostały ujęte w standardowej tabeli, przyznajemy dodatkowe punkty premiujące lub karzące daną grę.

16 **Współczynnik Cena/Jakość**. Parametr ten mówi wprost, co dostajemy za swoje pieniądze. Słabe gry oceniamy surowiej: gry o miernej jakości mają ocenę Cena/Jakość obniżaną o jeden stopień. Przy jakości niedostatecznej ocena spada aż o trzy stopnie.

17 Tabelę wyników zamyka **cena dystrybutora**. Ponadto co miesiąc **GRY** szukają dobrych ofert i podają **najniższą znalezioną cenę**.

**Gra akcji na PC**

Już z pierwszego zdania wstępu do testu wynika, z jakim typem gry i na jaką platformę mamy do czynienia.

W pionowych paskach małymi literkami podajemy tłumaczenia nazw, ich wymowę, a czasem też pochodzenie. Informacji nigdy za wiele




**PRZEBIEG GRY**

W tej ramce opisujemy, jak wygląda typowy przebieg rozgrywki. Nawet bez komputera czujecie się, jakbyście grali!

**DETALE**

W tej ramce pokazujemy ważne drobiazgi, a także ciekawostki, które są charakterystyczne dla testowanej gry

Proste kolorystyczne oznaczenie rubryk pomaga szybko i bezbłędnie odnaleźć szukane działy







**TREŚĆ GRY**

Tu streszczamy fabułę gry, opisujemy jej świat, pokazujemy, jak przebiega typowa rozgrywka

**TECHNIKALIA**

Tu opisujemy dźwięk i grafikę, oceniamy obsługę i sztuczną inteligencję, wskazujemy problemy występujące przy instalacji i działaniu gry

**WERDYKT**

Oto nasz sprawiedliwy wyrok z uzasadnieniem. Podsumowujemy silne i słabe punkty gry. Piszemy, kogo ona zainteresuje, a kto powinien jej unikać

# HURTOWNIA

PLAY.COM.PL

Zaopatrujemy: sklepy, gralnie, cafeiki int, itp.

**NAJWIĘKSZA HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA**

**PLAY.com.pl** CENTRUM WYSYŁKOWE

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Naszym celem jest jak najatrakcyjniejsza na rynku oferta dla klienta indywidualnego, zamówienia przyjmujemy telefonicznie, w internecie, faxem, listem jak również zapraszamy do naszego skelpu firmowego. Nasza reklama zawsze w miesięczniku Komputer Świat Gry - str.7.

Zamów detalicznie - sprzedaż wysyłkowa
- Gry wysyłamy w dniu zamówienia
- Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych
- Do paczki doliczamy 5 zł (koszt przesyłki)
- Przy zamówieniach do 20 zł przesyłka 8 zł
- Płatność przy odbiorze
- Ceny zawierają podatek vat

110% gwarancji najniższych cen

## INTERNET

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

www.PLAY.com.pl

http:\\www.PLAY.com.pl

24h

KUPUJ NAJTANIEJ!

PEŁEN ASORTYMENT

PROMOCJE

## PROMOCJE

1 THEOCRACY (PL) GRATIS*

1 MIDNIGHT RACING PL GRATIS*

2 PLAKAT GRATIS*

3 KOSZULKA GRATIS*

4 DARMOWA PRZESYŁKA*

5 PODKŁADKA GRATIS*

6 POKROWIEC NA 24CD *

7 FIRMOWY PLECAK*

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ! Promocja nr 1-2 dotyczy każdego zamówienia- Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu Promocja nr 3-6 dotyczy zamówień powyżej 100zł. Wybierz jedną z promocji i podaj nam swój wybór przy zamówieniu Promocja nr 3-7 dotyczą zamówień powyżej 200zł. Wybierz jedną z promocji i podaj nam swój wybór przy zamówieniu

## ZAMÓWIENIA • KONTAKT

NOWOŚĆ - zamów SMS-em
wyślij sms pod numer +48 504 324 130 podając swoje dane i zamawianą grę. Potwierdzenie otrzymasz niezwłocznie!

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
TEL. 0 (prefix) 22 833 39 56
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 504 324 130
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP - WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3

SOLIDNE OPAKOWANIA
FIRMOWA TAŚMA
GWARANCJA BEZPIECZEŃSTWA

**Milionerzy 2 (druga edycja)**
Parodia znanego teleturnieju telewizyjnego. Gracze odpowiadają na pytania z różnych dziedzin wiedzy (geografia, przyroda) i kultury masowej (telewizja, gry komputerowe). W razie wygranej lub przegranej gracz może pobić swojego przeciwnika w wirtualnej bijatyce na ekranie lub też sam zostaje pobity. Gra słów "Pobij przeciwnika" nabiera tu dosłownego znaczenia. Produkt przeznaczony dla szerokiej masy odbiorców. Jest to drugie wydanie naszego przeboju z ubiegłego roku i zawiera całkiem nowe pytania.

**19 zł** BEAT UP A ...(PL) MILLIONAIRE 2

**Car Tycoon** to strategia ekonomiczna poświęcona przemysłowi samochodowemu.
**Charakterystyczne cechy:**
- 56 lat motoryzacji w 40 różnych scenariuszach.
- Planowanie strategii produkcji i dystrybucji.
- Szpiegostwo przemysłowe i sabotaż.
- Możliwość zaprojektowania własnego samochodu z 96 dostępnych elementów.
- Ponad 400 modeli samochodów z lat 1950-2006.

**28 zł** (PL) CAR TYCOON

- 24 zł PRO RALLY 2001 (PL)
- 45 zł WORMS BLAST (PL)
- 47 zł TENNIS MASTERS SERIES
- 89 zł HEROES OF MIGHT&MAGIC 4 (PL) — HEROES OF M&M 1 i 2 GRATIS!
- 114 zł FIFA WORLD CUP 2002 — 18.04.2002
- 145 zł DUNGEON SIEGE — PRZESYŁKA GRATIS!
- 46 zł RALLY EXTREME (PL)
- 19 zł KANGUREK KAO (PL)
- 74 zł DUKE N.MANHATTAN + KOSZULKA GRATIS!
- 89 zł CAPITALISM 2 (PL)
- 89 zł ANOTHER WAR 4CD(PL)
- 23 zł OPERATION FLASHPOINT MISJE DODATKOWE (PL)
- 19 zł F1 MANAGER
- 74 zł SIMS WAKACJE (PL)
- 45 zł PANORAMA FIRM 2002
- 20 zł HEROES 3+2+ SHADOW OF THE DEATH (PL)
- 25 zł HEROES OF M&M 3+2 (PL) H.ARMAGEDDON BLADE (PL)
- 49 zł HEROES COMPLETE (PL) HEROES 2+3+ARMAG.+SHADOW.
- 24 zł REAL WAR (PL)
- 19 zł ZAX (PL)
- 19 zł HEROES M&M 3 (PL)
- 19 zł EMERGENCY (PL)
- 19 zł KNIGHTS&MERCH. (PL)
- 19 zł MISTRZ KLAWIAT.1 (PL)
- 19 zł RESURRECTION (PL)
- 19 zł GORASUL 4CD(PL)
- 19 zł M&MAGIC 8 (PL)
- 19 zł SUBMARINE TIT.(PL)
- 19 zł ERACER (PL)
- 19 zł MORTYR (PL)
- 19 zł SZACHY 98 (PL)
- 19 zł H. ARMAGEDDON B.(PL)
- 19 zł RALLY CHAMPION (PL)
- 45 zł ETHERLORDS (PL)
- 19 zł WYSPA 7 SKARBÓW (PL)

## NAJCIEKAWSZE GRY na PC

W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie

| | |
|---|---|
| 3D GAME MAKER (PL) ....N | 64 zł |
| 4x4 | 46 zł |
| A.D.2044 2CD (PL) | 19 zł |
| ACE VENTURA (PL) | 45 zł |
| ADAS I PIRAT BARNABA 2 (PL) | 47 zł |
| AGE OF WONDERS 2 (PL) 15.05.2002 | 64 zł |
| AGHARTA (PL) 2 CD | 19 zł |
| AIRPORT | 46 zł |
| ALICE | 42 zł |
| ALIEN NATIONS (PL) | 20 zł |
| ALIEN NATIONS 2+1(PL) PODKŁ. | 89 zł |
| ALIEN VS PREDATOR 1 | 46 zł |
| ALIEN VS PREDATOR 2 (PL) | 89 zł |
| ANOTHER WAR CD (PL) | 89 zł |
| ANOTHER WAR DVD (PL) | 114 zł |
| AQUANOX | 45 zł |
| ARCANUM 5CD (PL) | 85 zł |
| ARMORED FIST 3 | 38 zł |
| ARTHUR`S KNIGHT 2(PL) | 74 zł |
| ATLANTIS 1 (PL) | 28 zł |
| ATLANTIS 2 (PL) | 23 zł |
| ATLANTIS 3 (PL) | 74 zł |
| BLACK &WHITE GOLD PACK (PL) | 124 zł |
| BALDURS GATE 1 (PL) | 65 zł |
| BALDURS.G. 2 THRON BHALL (PL) | 69 zł |
| BATTLE ISLE IV (PL) | 48 zł |
| BG1+BG2+BG2 MISJE (12CD,PL) | 139 zł |
| BLACK & WHITE (PL) ....S | 74 zł |
| BLACK &WHITE CREATURE ISLES | 69 zł |
| BEAT UP A MILLIONAIRE 2 (PL) | 19 zł |
| BLOOD OMEN 2 | 124 zł |
| BROKEN SWORD 2 (PL) | 39 zł |
| BRYDZ 3000 (PL) | 74 zł |
| C&C RENEGADE | 114 zł |
| CAPITALISM 2 (PL) | 89 zł |
| CASANOVA (PL) | 35 zł |
| CHAMPION. MAN. 01/02 | 122 zł |
| CHAMPIONSHIP MAN. 3+LIGA PL | 38 zł |
| CHESSMASTER 8000 | 64 zł |
| CIVILIZACJA 2: PRÓBA CZASU(PL) | 48 zł |
| CIVILIZACJA 3 | 139 zł |
| CIVILIZATION CALL TO POWER 2 | 48 zł |
| CLOSE COMBAT 5 | 64 zł |
| CODENAME OUTBREAK (PL) | 48 zł |
| COLIN McRAE RALLY (PL) | 20 zł |
| COLIN McRAE RALLY 2 (PL) ....B | 46 zł |
| COLOBOT (PL) | 44 zł |
| COMBAT MISSION (PL) 19.06.2002 ....Z | 74 zł |
| COMMANCHE 3 | 38 zł |
| COMMANCHE 4 | 89 zł |
| COMMANDOS 2 | 74 zł |
| COMMANDOS BEHIND ENEMY L. | 38 zł |
| CONQUEST FRONTIER WARS(PL) | 65 zł |
| CORSAIRS (PL) | 20 zł |
| CROC 2 | 74 zł |
| CUE CLUB (PL) | 28 zł |
| CULTURES 2 (PL) | 74 zł |
| CUTHROATS | 35 zł |
| CZERWONY KAPTUREK (PL) | 19 zł |
| DARKSTONE | 20 zł |
| DELTA FORCE | 38 zł |
| DELTA FORCE 2 | 38 zł |
| DELTA FORCE LAND WARRIOR | 74 zł |
| DESTROYER COMMAND (PL) | 89 zł |
| DESTRUCTION DERBY 2 (PL) | 20 zł |
| DEUS EX | 72 zł |
| DIABLO 1 | 48 zł |
| DIABLO 1+DIABLO2+PAN ZN.(PL) | 175 zł |
| DIABLO 2 PAN ZNISZCZENIA (PL) | 69 zł |
| DIABLO 2+PAN ZNISZCZENIA(PL) | 135 zł |
| DIE HARD:NAKATOMI PLAZA 24.05 | 89 zł |
| DISNEY:102 DALMATIANS | 45 zł |
| DISNEY'S HERCULES | 25 zł |
| DOGFIGHTER AIRFIX | 20 zł |
| DRACULA 2 (PL) | 48 zł |
| DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT. | 74 zł |
| DUNGEON KEEPER 2 PL | 44 zł |
| DUNGEON SIEGE | 145 zł |
| EARTH : LOST SOULS (PL) | 35 zł |
| EARTH 2140 (PL)+134 MISJE | 19 zł |
| EARTH 2150 (PL) 2CD | 19 zł |
| EARTHWORM JIM 3D(PL) | 48 zł |
| EMERGENCY (PL) | 19 zł |
| EMPEROR BATTLE FOR DUNE | 74 zł |
| EMPIRE EARTH (PL) | 114 zł |
| E-RACER (PL) | 19 zł |
| ETHERLORDS (PL) | 45 zł |
| EUROPA UNIVERSALIS (PL) | 19 zł |
| EUROPA UNIVERSALIS 2(PL) | 89 zł |
| EVIL TWIN (PL) | 65 zł |
| F1 2001 | 114 zł |
| F1 MANAGER | 20 zł |
| F1 RACING | 20 zł |
| F-16 AGRESSOR | 42 zł |
| F-22 LIGHTING 3 | 42 zł |
| F-22 RAPTOR | 42 zł |
| FALLOUT 1 | 20 zł |
| FALLOUT 2 (PL) | 20 zł |
| FALLOUT TACTICS 6CD (PL) | 89 zł |
| FARAON (PL) | 46 zł |
| FAUST (PL) | 29 zł |
| FIFA `99 | 29 zł |
| FIFA 2000 | 44 zł |
| FIFA 2001 | 89 zł |
| FIFA 2002 | 119 zł |
| FIFA WORLD CUP 2002 | 114 zł |
| FIGHTING FORCE | 38 zł |
| FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO | 185 zł |
| FLIGHT UNLIMITED 2 | 44 zł |
| FREEDOM FORCE | 114 zł |
| FREESPACE 2 (PL) | 29 zł |
| GABRIEL KNIGHT 3 | 39 zł |
| GANGSTERS 2 | 119 zł |
| GEX 3D | 20 zł |
| GHOST RECON (PL) | 89 zł |
| GHOTIC (PL) | 89 zł |
| GIANTS (PL) | 20 zł |
| GILBERT GOODMATE (PL) | 34 zł |
| GLOBAL OPERATIONS | 114 zł |
| GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD | 48 zł |
| GORASUL 4CD (PL) | 19 zł |
| GORKY 17 (PL) | 19 zł |
| GTA 2 (PL) + KOSZULKA | 64 zł |
| GTA 3 (PL) 3.06.2002 | 89 zł |
| HALF LIFE : GENERACJA 3.0 ....N | 114 zł |
| HARRY POTTER KAMIEŃ (PL) | 114 zł |
| HEAVY METAL | 46 zł |
| HELI HEROES (PL) | 37 zł |
| HEROES 2+3+ARMAG.(PL) ....B | 25 zł |
| HEROES ARMAGEDDON BLADE(PL) ....B | 19 zł |
| HEROES CHRONICLES PACK (4SZT.) ..N | 74 zł |
| HEROES COMP. H2+H3+AR+SH | 49 zł |
| HEROES M&M 3 (PL) + HERO 2 ....B | 19 zł |
| HEROES M&M 4 (PL) 3-2002 | 89 zł |
| HEROES SHADOW OF D. (PL)+H.2 ....B | 20 zł |
| HITCHCOCK (PL) | 36 zł |
| HITMAN 2 5-06-2002 ....Z | 114 zł |
| HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA | 64 zł |
| HOPKINS FBI (PL) | 20 zł |
| HOTEL GIANT (PL) | 74 zł |
| HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL) | 74 zł |
| HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL) | 55 zł |
| HUGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL) | 74 zł |
| HUGO ZACZAROWANY DĄB (PL) | 55 zł |
| HUGO ZAKLĘTA KOLEJKA (PL) | 74 zł |
| HUGO:GORĄCZKA CZAR.DIAMENTÓW | 74 zł |
| ICE WIND DALE 2 (PL) 8.2002 | 89 zł |
| ICEWIND D.+HEART OF THE WIN. | 65 zł |
| JA JESTEM (PL) | 69 zł |
| JACK ORLANDO DIRECTORS CUT | 29 zł |
| JAGGED ALLIANCE 2 (PL) | 19 zł |
| JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS.(PL) | 20 zł |
| KANGUREK KAO (PL) | 19 zł |
| KINGDOM UNDER FIRE (PL) | 20 zł |
| KNIGHTS AND MERCHANTS (PL) | 19 zł |
| KNIGHTS&MER.PEASANT REBELL. | 42 zł |
| KOGUT JAJCARZ (PL) | 19 zł |
| KOHAN (PL) | 45 zł |
| KOZACY (PL) | 89 zł |
| KRZYŻACY (PL) | 74 zł |
| KSIĄŻĘ I TCHÓRZ (PL) | 19 zł |
| KURCZE PIECZONE (PL) | 19 zł |
| KURKA WIELKANOCNA (PL) | 19 zł |
| KURKA WODNA (PL) | 20 zł |
| LARRY 7 (PL) | 47 zł |
| LAST BRONX | 10 zł |
| LEGO ALPHA TEAM (PL) | 89 zł |
| LEGO LEGOLAND (PL) | 89 zł |
| LEW LEON (PL) | 20 zł |
| LIATH (PL) 2CD | 19 zł |
| LOCO-COMMOTION (PL) | 64 zł |
| LONGEST JOURNEY (PL) | 47 zł |
| MAFIA (PL) 2.07.2002 ....Z | 89 zł |
| MAGIC&MYTHEM | 20 zł |
| MAJESTY (PL) | 45 zł |
| MAX PAYNE (PL) +PODKŁADKA | 89 zł |
| MDK (PL) | 20 zł |
| MDK 2 + MDK 1 (PL) | 47 zł |
| MEDAL OF HONOR | 114 zł |
| MEGARACE 3 (PL) | 74 zł |
| MIDNIGHT RACING (PL) | 19 zł |
| MIG 29 FALCRUM | 42 zł |
| MIG ALLEY | 10 zł |
| MIGHT&MAGIC 7 | 20 zł |
| MIGHT&MAGIC 8 (PL) | 19 zł |
| MIGHT&MAGIC 9 (PL)+MM8 5.2002 | 89 zł |
| MORTAL COMBAT 4 | 19 zł |
| MORTYR (PL) | 19 zł |
| MOTO RACER 2 | 45 zł |
| MOTO RACER 3 | 114 zł |
| MUMINKI-ZIMA MUMINKÓW (PL) | 64 zł |
| MYST 3 EXILE (PL) | 64 zł |
| MYTH 3 (PL) | 64 zł |
| NA KŁOPOTY PANTERA | 64 zł |
| NASCAR 2002 | 89 zł |
| NBA 2000 | 44 zł |
| NBA LIVE '99 | 20 zł |
| NECRONOMICON (PL) | 20 zł |
| NEED FOR SPEED 4 | 44 zł |
| NEED FOR SPEED PORSCHE | 49 zł |
| NHL 2002 | 119 zł |
| NOMAD SOUL | 45 zł |
| NOWE SZATY KRÓLA (PL) | 20 zł |
| OFF ROAD (PL) | 20 zł |
| OGNIEM I MIECZEM (PL) | 25 zł |
| OIL TYCOON (PL) | 35 zł |
| ONI | 23 zł |
| OPER. FLASHPOINT+MISJE (PL) | 74 zł |
| OPERATION FLASHPOINT (PL) | 54 zł |
| OPERATION FLASHPOINT-MISJE (PL) | 23 zł |
| ORYGINAL WAR 2CD(PL) | 20 zł |
| PANORAMA FIRM 2002 (PL) | 45 zł |
| PANZER ELITE SE (PL) | 28 zł |
| PANZER GENERAL 3D | 48 zł |
| PERSIAN WARS (PL) | 74 zł |
| PHANTASMAGORIA 2 | 39 zł |
| PIZZA CONNECTION 2 (PL) | 48 zł |
| PIZZA SINDICATE (PL) | 20 zł |
| PLANESCAPE TORMENT (PL) | 65 zł |
| PLANETA MAŁP (PL) | 45 zł |
| POKEMON PRINT STUDIO (PL) | 69 zł |
| POLSKA GOLA (PL) | 74 zł |
| POMPEI (PL) | 20 zł |
| POOL OF RADIANCE(PL) | 89 zł |
| PREMIER L.FOOTBALL MAN.2002 | 114 zł |
| PRIMITIVE WARS (PL) | 64 zł |
| PRO RALLY 2001(PL) | 24 zł |
| PRZYGODY RYŚKA (PL) | 29 zł |
| QUAKE 3 ARENA | 89 zł |
| RAEH DVD (PL) | 48 zł |
| RAILROAD TYCOON DELUXE(PL) | 64 zł |
| RAINBOW SIX : COVERT OPS(PL) | 89 zł |
| RAINBOW SIX: BLACK THRON(PL) ....N | 89 zł |
| RALLY CHAMP. EXTREME (PL) | 46 zł |
| RALLY CHAMPIONSHIP (PL) | 19 zł |
| RALLY TROPHY (PL) | 74 zł |
| RANDEVOUS Z NIEZNAJOMĄ (PL) | 46 zł |
| RAYMAN M (PL) | 64 zł |
| REAL WAR (PL) | 24 zł |
| RED ALERT | 44 zł |
| RED ALERT 2 | 69 zł |
| RED ALERT 2 +RED 1 | 79 zł |
| RED ALERT YURI`S REVANGE | 74 zł |
| RED ALERT1+2+YOURI REVANGE | 114 zł |
| REDLINE RACER | 20 zł |
| RESURRECTION (PL) | 19 zł |
| RETURN TO CASTLE WOLFEINS. | 155 zł |
| REVENANT | 38 zł |
| REX NAJWIERNIEJSZY .. (PL) | 59 zł |
| RING (PL) 4 CD | 29 zł |
| ROADWAGE | 19 zł |
| SABRINA: CZAROWNICA..(PL) | 65 zł |
| SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL) | 20 zł |
| SCREAMER 2 | 20 zł |
| SCREEMER RALLY (PL) | 20 zł |
| SEGA RALLY CHAMPIONSHIP | 10 zł |
| SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP | 10 zł |
| SERIOUS SAM 2 (PL) | 65 zł |
| SETTLERS 1+2+3+4 (PL) | 135 zł |
| SETTLERS 2 (PL) | 20 zł |
| SETTLERS 3 GOLD (PL) | 65 zł |
| SETTLERS 4 (PL) | 89 zł |
| SETTLERS 4 NOWE MISIE | 45 zł |
| SHIZM (PL) | 46 zł |
| SHOGUN MONGOL INVASION (PL) | 74 zł |
| SHOGUN+MONGOL INVASION(PL) | 114 zł |
| SILENT HUNTER 2 (PL) | 89 zł |
| SILENT HUNTER COMM. ED. | 48 zł |
| SIM CITY 3000 (PL) | 89 zł |
| SIM GOLF | 114 zł |
| SIMS (PL) | 49 zł |
| SIMS + ŚWIATOWE ŻYCIE (PL) | 119 zł |
| SIMS BALANGA (PL) | 74 zł |
| SIMS BRAVO (PL) FULL PACK | 189 zł |
| SIMS RANDKA (PL) | 74 zł |
| SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL) | 69 zł |
| SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE+BALANGA | 114 zł |
| SIMS WAKACJE (PL) | 74 zł |
| SIMS+ŚWIATOWE+BALANGA | 139 zł |
| SONIC 3D (PL) | 19 zł |
| SOUL REAVER | 39 zł |
| SOUL REAVER 2 | 114 zł |
| SPEEDWAY (PL) | 19 zł |
| STAR TREK DOMINION WARS (PL) | 49 zł |
| STAR WARS FORCE COMMANDER | 74 zł |
| STAR WARS JEDI KNIGHTS | 74 zł |
| STAR WARS X-WING COLLECT. | 74 zł |
| STAR WARS: EPISODE I: RACER | 74 zł |
| STAR WARS: FORCE COMMAND | 74 zł |
| STAR WARS: PHANTOM MENACE | 74 zł |
| STARCRAFT+BROODWAR | 48 zł |
| STARMAGEDDON (PL) | 45 zł |
| STARWARS STARFIGHTER ....N | 155 zł |
| STING (PL) | 45 zł |
| STUNT GP (PL) | 48 zł |
| SUBMARINE TITANS (PL) | 19 zł |
| SUDDEN STRIKE+GOLD (PL) | 74 zł |
| SW.:JEDI KNIGHT 2 | 55 zł |
| SZACHY 2001 (PL) | 48 zł |
| SZACHY 98 (PL) | 19 zł |
| Ś.W.IN.I.E. (PL) | 29 zł |
| ŚNIEŻNY RAJD (PL) | 30 zł |
| TACHYON | 33 zł |
| TAXI DRIVER (PL) | 25 zł |
| TENNIS MASTERS SERIES | 47 zł |
| TEST DRIVE 6 (PL) | 20 zł |
| THRONE OF DARKNESS (PL) | 64 zł |
| TOCA | 20 zł |
| TOCA 2 (PL) | 20 zł |
| TOMB RAIDER 1 | 39 zł |
| TOMB RAIDER 2 | 39 zł |
| TOMB RAIDER 3 | 55 zł |
| TOMB RAIDER 4 - THE LAST REV. | 74 zł |
| TOMB RAIDER CHRONICLES | 89 zł |
| TONY H. PRO SKATER 3 4.2002 ....Z | 149 zł |
| TONY HAWK`S PRO SKATER 2 | 89 zł |
| TOON CAR | 19 zł |
| TRADE EMPIRES (PL) | 64 zł |
| TRAFFIC GIANT GOLD (PL) | 20 zł |
| TRAIN SIMULATOR | 155 zł |
| TRIBES 2 | 46 zł |
| TRIDONIS (PL) | 19 zł |
| TROPICO (PL) | 89 zł |
| TROPICO RAJSKA WYSPA(PL) | 48 zł |
| TROPICO ZŁOTA EDYCJA (PL) | 114 zł |
| TUNGUSKA (PL) | 19 zł |
| TWIERDZA (PL) | 89 zł |
| TZAR (PL) | 20 zł |
| UNREAL | 19 zł |
| VAMPIRE | 46 zł |
| VIRTUA COP 2 | 10 zł |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 10 zł |
| WARCRAFT + BATTLE NET | 48 zł |
| WARCRAFT 3 (PL) 06-2002 ....Z | 114 zł |
| WARD (PL) | 19 zł |
| WARLORDS BATTLECRY 2 ....Z | 59 zł |
| WARRIOR KINGS (PL) | 89 zł |
| WEHIKUŁ CZASU (PL) | 20 zł |
| WIGGLES (PL) | 89 zł |
| WING COMMANDER PROPHECY | 25 zł |
| WIZARDRY 8 (PL) | 89 zł |
| WOODY WOODPECKER(PL) | 74 zł |
| WORLD WAR 3 | 49 zł |
| WORMS BLAST (PL) | 45 zł |
| WORMS W. PARTY+KOSZULKA | 74 zł |
| WYSPA 7 SKARBÓW (PL) | 19 zł |
| ZAX GALAKTYCZNY WÓJ. (PL) | 19 zł |
| ZEUS PAN OLIMPU (PL) | 89 zł |
| ZIELONE BERETY (PL) | 64 zł |

## ZAMÓW PRZED PREMIERA

Niżej wymienione tytuły lada chwila ukażą się na polskim rynku. Jeśli zamówisz je przed ich premierą zyskasz: • paczke dostajesz zaraz po polskiej premierze gry • korzystasz z licznych promocji • cena jak zwykle będzie dużo niższa od detalicznej • dostaniesz pełną oryginalną grę w profesionalnym opakowaniu.

**89 zł** PREMIERA 3.06.2002 GRAND THEFT AUTO 3 (PL)
WSZYSTKIE WCZEŚNIEJSZE ZAMÓWIENIA ZOSTANĄ WYSŁANE W NOWEJ NIŻSZEJ CENIE!

**89 zł** PREMIERA 29.05.2002 MIGHT&MAGIC IX (PL)
DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA MIGHT&MAGIC 8 GRATIS!

**89 zł** 27.05.2002 DESTROYER COMMAND (PL)

ZAMÓW TERAZ : MIGHT&MAGIC VIII (PL) GRATIS LUB PRZESYŁKA GRATIS!
**114 zł** PREMIERA 6.2002 WARCRAFT 3 (PL)

Z - zapowiedź N - nowość S - spadek ceny B - bestseller DATA - data premiery TEL.-cena w momencie redagowania reklamy jeszcze nie znana-info pod telefonem. Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 18.05.2002., * aktualne do wyczerpania zapasów , po tym inna niespodzianka GRATIS

OPRACOWANIE GRAFICZNE GRAFI WWW.GRAFI.COM.PL   PATRONAT MEDIALNY - BIURO OGŁOSZEŃ I REKLAMY : INVESCO OTWOCK UL.KOŁŁĄTAJA 1 TEL(22) 788-04-30   SKLEP PATRONACKI : WARSZAWA - C.H. FORT WOLA - GAME WORLD

## Doniesienia

### Kolejna część Tribes

Sierra ogłosiła, że rozpoczęły się prace nad kolejną częścią taktycznej gry akcji Tribes, która do dziś cieszy się popularnością. W Tribes Fast Attack weźmiemy udział w dziewięciu misjach dla pojedynczego gracza. Zagramy też w trybie sieciowym.

### Hity z Amigi ukażą się na peceta!

Cinemaware, słynny kiedyś producent gier na komputer Amiga, pracuje nad nowymi wersjami starych hitów. Pierwsza ukaże się odświeżona wersja gry Wings, połączenia zręcznościówki z symulatorem, w którym wcielimy się w pilota dwupłatowca z pierwszej wojnie światowej. Druga gra to strategia Lords of the Rising Sun, w której poprowadzimy armię samurajów i zdobędziemy tytuł szoguna.

### Filmowa promocja

Promocja najnowszej gry Nintendo, Eternal Darkness: Sanity's Requiem na konsolę GameCube przeprowadzana jest w nietypowy sposób. Firma ogłosiła konkurs na krótkometrażowy film wykorzystujący motywy z gry. Główną nagrodą jest aż 20 tysięcy dolarów. Dzieła zgłoszone do konkursu będą umieszczane od 23 maja na stronie **www.eternaldarknessfilms.com**.

### Myst – teraz jako serial telewizyjny

Amerykański kanał Sci-Fi Channel wyemituje w 2003 roku serial na motywach gry Myst – najlepiej sprzedającej się pecetowej gry wszech czasów. Serial będzie się składać z czterech odcinków. **GRY** mają nadzieję, że któraś z polskich stacji telewizyjnych zakupi go i zaprezentuje widzom.

### Królowie i krucjaty

Na jesieni ukaże się strategia Crusader Kings, której akcja ma rozgrywać się pomiędzy XI a XV wiekiem. Wcielimy się w średniowiecznych władców, a także przywódców zakonów rycerskich – templariuszy i Krzyżaków. Crusader Kings będzie korzystała z programu Europy Universalis II.

## Army Men RTS [1]

**Gra strategiczna na PC |** Po raz kolejny poprowadzimy do boju plastikowe żołnierzyki.

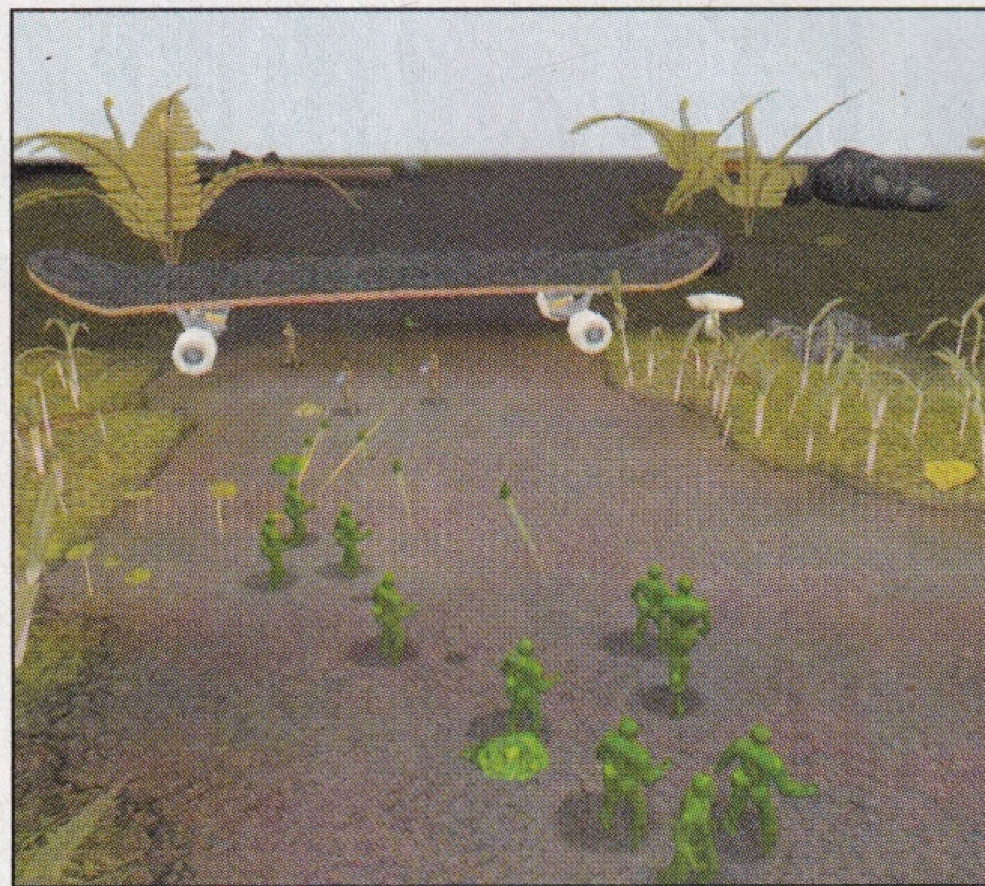
Tym razem jednak będziemy zarządzać bazą. Stworzymy w niej różne budynki, aby wyprodukować w nich żołnierzy i ich pojazdy. Ciekawą innowacją będzie system przedstawiania bitew. Starcia małych żołnierzyków obejrzymy z lotu ptaka lub przełączymy się w tryb, w którym zobaczymy całą akcję z perspektywy naszych podopiecznych.

➔ **Termin:** *III kwartał 2002*
**Informacje:** *IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.imgroup.pl*



⬆ Plastikowe żołnierzyki walczą równie zaciekle jak prawdziwi wojacy

⬅ Kredki doskonale sprawdzają się jako zapory przeciwczołgowe



⬆ Starcia będą rozgrywać się nie tylko w domu, ale także w ogrodzie, wśród roślin i alejek

## Mistmare [2]

**Gra fabularna na PC |** Wcielimy się w Isadora, zarazem kapłana i wojownika, który przemierza Europę.

Gra ma rozgrywać się w roku 1996, ale pokaże nam alternatywną wizję świata. Nie było rewolucji przemysłowej, a kościół sprawuje władzę silną ręką. Naszym zadaniem będzie znalezienie człowieka uznanego za antychrysta, który zniszczy świat.

➔ **Termin:** *III kwartał 2002*
**Informacje:** *Manta, 03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14, tel. (0 prefiks 22) 332 34 50, www. manta. com. pl*



⬅ W Mistmare zobaczymy Europę odmienioną nie do poznania



Chociaż mamy ➔ koniec dwudziestego wieku, najważniejszą siłą pozostaje magia



Arena jest ogromna, zbudujemy więc na niej rozległą bazę

## Gladiators [3]

**Gra strategiczna na PC |** W przyszłości ludzie i obcy rozstrzygają konflikty na specjalnie przygotowanej arenie. Dowodzimy jedną z drużyn.

Dla każdej ze stron przewidziano po 20 misji do przejścia, zaś na ekranie zobaczymy w sumie aż 500 typów jednostek! W czasie walki zniszczymy przeszkody terenowe, takie jak skały, budynki czy drzewa. Do boju będzie nas zagrzewał doping publiczności.

➔ **Termin:** *III kwartał 2002*
**Informacje:** *Manta, 03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14, tel. (0 prefiks 22) 332 34 50, www.manta.com.pl*



Podczas starć ważne będzie rozstawienie naszych żołnierzy

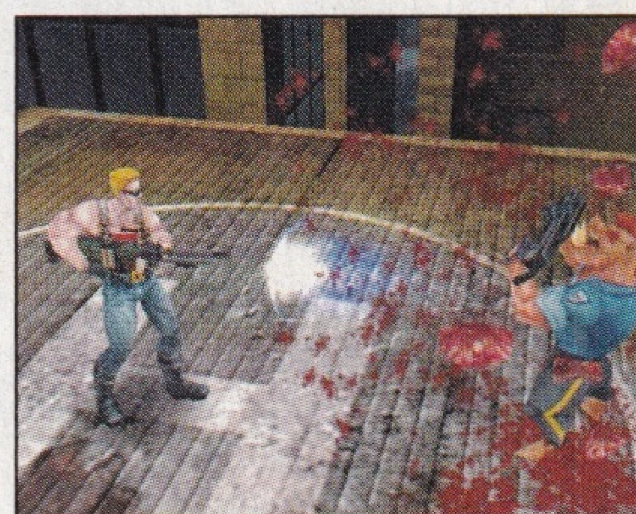
## Duke Nukem: Manhattan Project [4]

**Gra akcji na PC |** Ziemię znów atakują obcy. Na szczęście Duke Nukem wciąż stoi na straży ludzkości. Zwłaszcza jej piękniejszej części.

Gra toczy się na ośmiu gigantycznych poziomach. Naszego bohatera oglądamy z boku, inaczej niż w sławnej grze Duke Nukem 3D sprzed lat, w której patrzyliśmy na świat oczyma bohatera. Kamera nie jest jednak statyczna – przy najciekawszych akcjach widzimy efektowne zbliżenia. Słyszymy także pełne humoru odzywki najsławniejszego bohatera gier akcji.

➔ **Termin:** *już jest*
**Informacje:** *LEM, 02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11, tel. (0 prefiks 22) 651 73 24, www.lem.com.pl*

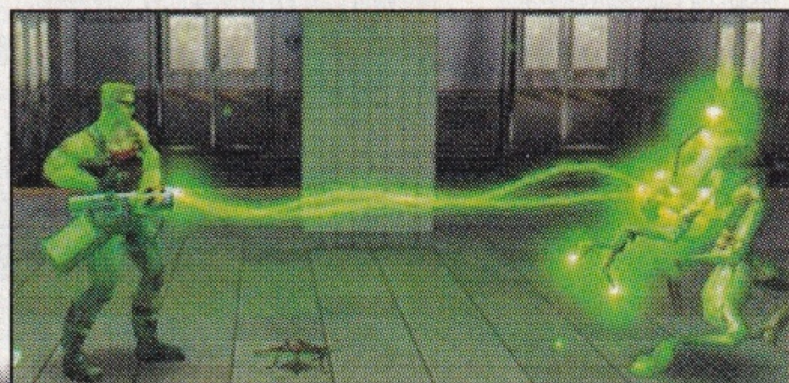
**Książę powrócił!**



Na samym początku zabawy spotykamy niebezpiecznych zmutowanych policjantów



Chodzimy po dachach, strzelamy do obcych i uwalniamy porwane dziewczyny



W walce korzystamy także z potężnej i tajemniczej broni używanej przez obcych

[1] Ang. Żołnierzyki: Strategia czasu rzeczywistego. Wymowa: armi men: ar ti es
[2] Ang. Koszmar z mgły. Wymowa: mistmer
[3] Ang. Gladiatorzy. Wymowa: glejdiejtors
[4] Ang. Duke Nukem: Projekt Manhattan. Wymowa: djuk nukem: manhatan prodżekt

## Doniesienia

**The Sims Online!**
Firma Electronic Arts ogłosiła, że przebojowa seria gier The Sims doczeka się wersji sieciowej. W czasie zabawy spotkamy się z przyjaciółmi w świecie Simów lub umówimy się na randkę. Testy The Sims Online zaczną się w wakacje.

**Nie będzie Matriksa?**
Amerykański wydawca gier, firma Interplay poinformowała, że sprzedaje studio programistyczne Shiny Entertainment, które stworzyło między innymi gry Sacrifice, Messiah i MDK. Niepokój **GIER** budzi fakt, że Shiny pracowało ostatnio nad opartą na motywach znanego filmu grą Matrix w wersji na pecety i Xboxa. Ponieważ prawa do wydania gry ma Interplay, być może projekt tworzony w Shiny zostanie zawieszony, a Interplay zacznie prace od początku.

**Polecimy w pierwszy lot**
Microsoft pracuje nad symulatorem Flyera – pierwszego samolotu zbudowanego przez braci Wright w 1903 roku. Już wkrótce zasiądziemy więc za sterami maszyny zbudowanej z drewnianych listew, strun fortepianowych i płótna, aby przeżyć pierwszy kontrolowany lot silnikowy w historii ludzkości.

**Kariera restauratora**
Trevor Chan, autor gier Capitalism I i II oraz Seven Kingdoms I i II pracuje nad biznesowym symulatorem restauracji. Będziemy ustalać ceny, menu, zatrudniać personel, poznawać sekrety kuchni mistrzów i dbać, aby nasi goście byli zadowoleni. Ciekawe, czy zaczniemy karierę od zera, na przykład od budki z hamburgerami i zapiekankami?

**Cywilizacja na stole**
Studio Eagle Games chce stworzyć wierną kopię pecetowej gry strategicznej Civilization w postaci... gry planszowej! Na ogromnej mapie założymy i rozbudujemy miasta i osady, użyjemy kart z wynalazkami i odkryciami. Gry planszowe to już historia, ale **GRY** życzą temu odważnemu pomysłowi powodzenia.

# Tomb Raider: Angel of Darkness[1]



**Gra akcji na PC i PS2 |** W kolejnej części przygód Lary Croft zobaczymy wiele zmian – zarówno w samej rozgrywce, jak i w scenariuszu.

Gra będzie o wiele mroczniejsza niż jej poprzedniczki. Lara zostanie wrobiona w morderstwo swojego nauczyciela Van Croya, a my pomożemy jej w ucieczce przed policją i ludźmi, którzy chcą ją zabić.

Tym razem nie będziemy już atakować przeciwników w otwartej walce. Przemykając się po cichu ciemnymi korytarzami, znienacka obezwładnimy wrogów chwytem za szyję. Program gry stworzono od nowa, dzięki czemu grafika i efekty świetlne będą znacznie lepsze niż w poprzednich częściach serii.

➔**Termin:** *IV kwartał 2002*
**Informacje:** *IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.imgroup.pl*

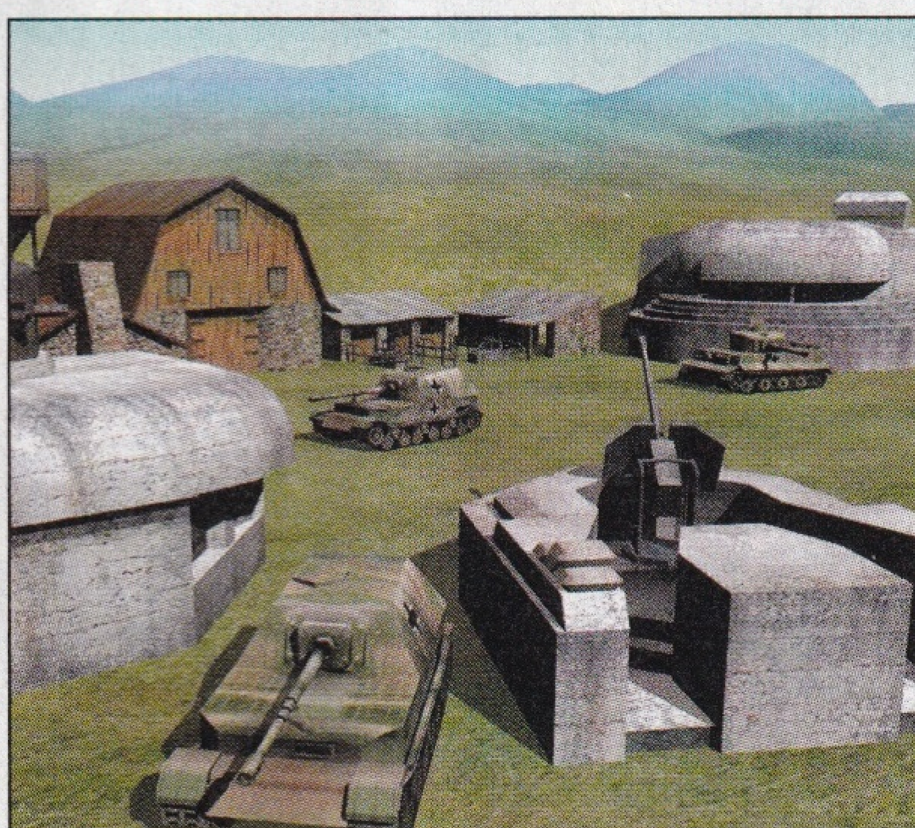
[1]Ang. Rabuś grobowców: Anioł ciemności. Wymowa: tumb rajder: ejndżel of darkness

Po raz pierwszy Lara Croft będzie walczyć wręcz i stosować specjalne chwyty



Przeciwnicy będą posługiwać się latarkami, więc trudniej będzie się ukrywać w ciemnościach

# World War II: Frontline Command[2]



Pojazdy pancerne będą wyglądały jak prawdziwe

**Gra strategiczna na PC |** Jako dowódca wojsk alianckich podczas drugiej wojny światowej weźmiemy udział w 25 misjach i będziemy podbijać hitlerowskie Niemcy. Starcia zobaczymy w trójwymiarowej grafice. W walce ważne będzie morale żołnierzy.

➔**Termin:** *jesień 2002*
**Informacje:** *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info*

[2]Ang. Druga wojna światowa: Dowództwo frontowe. Wymowa: łerld łor tu: frontlajn komand

# Zanzarah: The Hidden Portal[3]





W Zanzarah trafiamy do magicznej krainy. Autorzy gry obiecują piękną grafikę i efekty świetlne

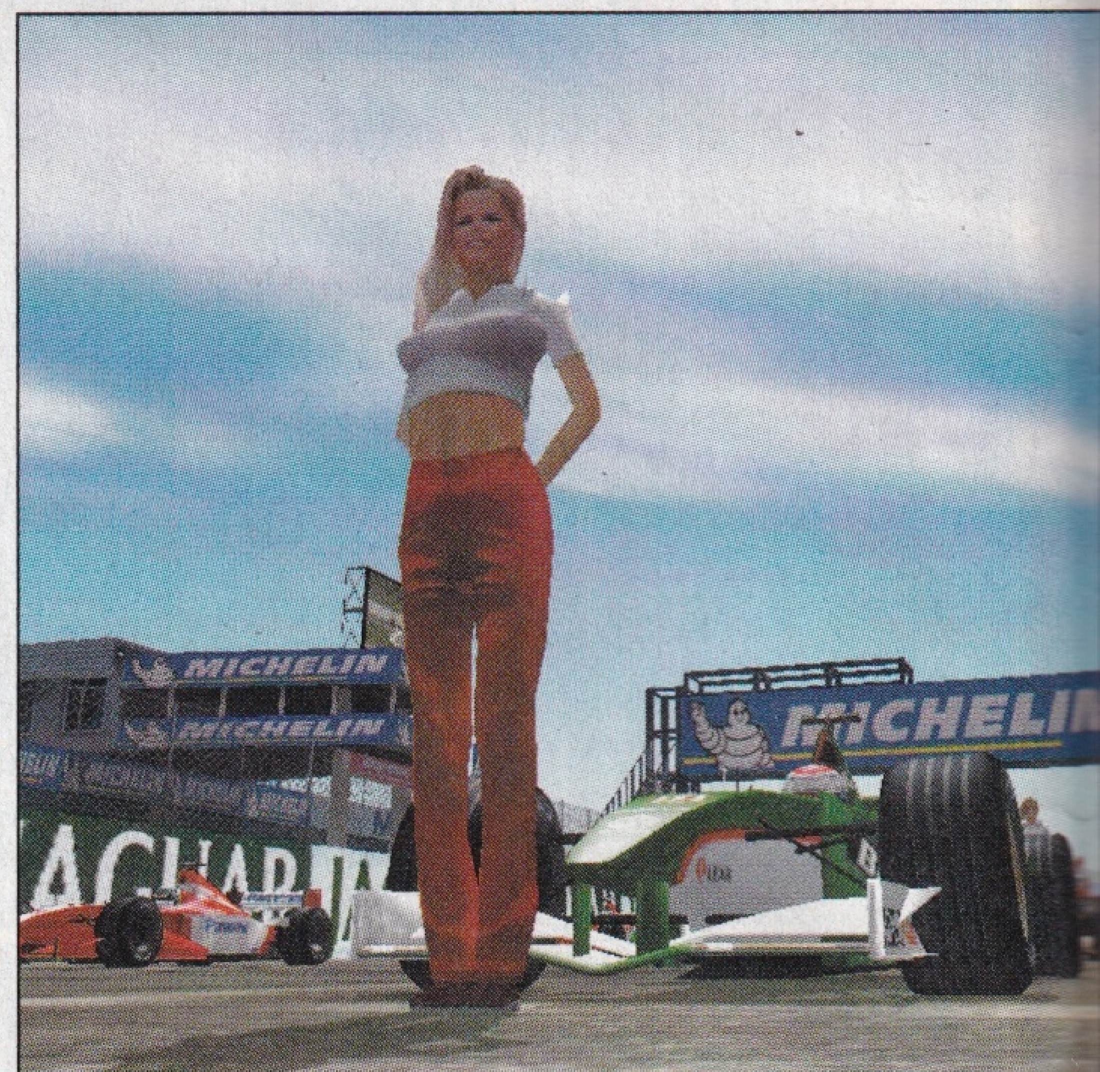
**Gra akcji na PC |** Dwa światy, magiczny i rzeczywisty, zapomniały o sobie przed wielu laty. Teraz pojawia się osoba, która zjednoczy te krainy.

Naszą bohaterką będzie dziewczyna, która odkrywa w sobie magiczne cechy. Spróbujemy przywrócić połączenie między krainami. Grafika będzie baśniowa, a walki ze złymi stworami mają się opierać na magii. W grze nie zobaczymy ani kropli krwi.

➔**Termin:** *maj 2002*
**Informacje:** *www.zanzarah.com*

[3]Ang. Zanzarah: Ukryty portal. Wymowa: zanzara: de hidn portal

# F1 2002




Szybkie maszyny przyciągają piękne dziewczyny

**Wyścigi na PC, PS2, GameCube'a i Xboxa |** Zasiądziemy za kierownicami najszybszych samochodów świata i wyruszymy po zwycięstwo.

Dzięki oficjalnej licencji organizatorów wyścigów Formuły 1 w grze będą prawdziwe nazwiska kierowców, nazwy drużyn, tory i samochody. Program gry ma wiernie odwzorowywać zachowanie wozu, w tym takie szczegóły, jak wpływ na jazdę temperatury silnika i hamulców. Poczujemy się więc jak prawdziwi kierowcy Formuły 1. Grafika ma zapierać dech w piersiach.

➔**Termin:** *III kwartał 2002*
**Informacje:** *IM Group, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.imgroup.pl*



## WZLOTY

**Piłka w (Dobrej) GRZE!**
Po najlepiej sprzedającej się w Polsce grze komputerowej, Skokach narciarskich 2002, w serii Dobra GRA ukazuje się kolejna pozycja. Tym razem jest to Era futbolu 2002, pierwsza na polskim rynku gra piłkarska, która od chwili premiery sprzedawana jest w rekordowo niskiej cenie 19,90 złotych. Jej dodatkowe atuty to piękna grafika, dynamiczna akcja, polska wersja i – dzięki licencji Polskiego Związku Piłki Nożnej – obecność polskiej reprezentacji. Era futbolu 2002 sprzedawana jest w kioskach z prasą. Test gry znajduje się na stronie 34.

**GRY** przyznają wzlot tej inicjatywie i podkreślają, że wprowadzenie na rynek kolejnej dobrej i taniej gry po polsku oznacza tylko jedno: wzrost konkurencji, a co za tym idzie – jakości wydawanych gier.

## UPADKI

**Arogancki gigant**
Polityka Microsoftu wobec polskich graczy została już raz napiętnowana w tej rubryce (w lipcu zeszłego roku). Od tego czasu nie zaobserwowaliśmy żadnej zmiany na lepsze, przeciwnie, nasze rozgoryczenie się pogłębia. Oto gra Dungeon Siege, na Zachodzie wielki przebój już nazwany pogromcą Diablo, ukazuje się u nas po angielsku i w nie dającej się zaakceptować cenie 159 złotych (co jest o tyle dziwne, że inna udana gra Microsoftu, Zoo Tycoon, choć po angielsku, kosztuje około 110 złotych).

Inny przykład: konsola Xbox, sprzedawana od marca w Europie – ale nie w Polsce. W ogóle nie wiadomo, czy i kiedy będzie ją można u nas legalnie kupić. **GRY** zaliczają kolejny upadek gigantowi z Redmont.

## NA CZASIE

Orły w boju ● Piękności w SISE ● PLAY w natarciu ● Arnie w akcji

## NA KWASIE

Jabba the Hutt ● Suchar zombie ● Cytryna kwasi ● Przemek Mytnik się wije, im bardziej się go bije

# Blowout[1]

**Gra akcji na PC |** Poprowadzimy do walki pluton składający się z pięciu świetnie wyszkolonych komandosów. Naszym zadaniem będzie rozprawienie się z tłumami potworów, które przejęły gigantyczny statek lecący w przestrzeni kosmicznej.

Do walki z obcymi wykorzystamy potężne bronie, takie jak miotacz płomieni, strzelby śrutowe, karabiny, a także inne – na przykład olbrzymią piłę łańcuchową. Nowatorski program gry ma pozwalać na przebijanie się przez przez ściany, sufity i podłogi statku kosmicznego. Akcję będziemy obserwować zza pleców naszego bohatera.

**→Termin:** *IV kwartał 2002*
**Informacje:** *www.blowoutgame.com*



Zarówno pod względem fabuły jak i natężenia brutalności gra przywodzi na myśl film Obcy

[1] Ang. Wybuch. Wymowa: blołaut



Znowu będziemy walczyć z cyborgami bojowymi korporacji Weyland-Yutani

# Aliens versus Predator 2: Primal Hunt[2]

**Dodatek do gry akcji na PC |** Ponownie znajdziemy się na planecie LV1201. Pokierujemy jedną z trzech postaci: człowiekiem, Predatorem albo Predalienem – istotą stworzoną z połączenia obcego z Predatorem.

Akcja dodatku rozpoczyna się od wstępu, który ma miejsce 500 lat przed wydarzeniami z gry Aliens versus Predator 2. Predator zostaje uwięziony przez tajemniczy przedmiot. Pięć wieków później budzi się do życia.

**→Termin:** *III kwartał 2002*
**Informacje:** *Play it!, 33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10, tel. (0 prefiks 33) 812 31 41, www.play-it.pl*



Spotkamy się między innymi z groźnym Predatorem bez bojowej maski

[2] Ang. Obcy kontra Predator: Pierwotne polowanie. Wymowa: aliens wersus predejtor: prajmal hant



Z bronią w ręku będziemy szukać prawdy o tożsamości bohatera

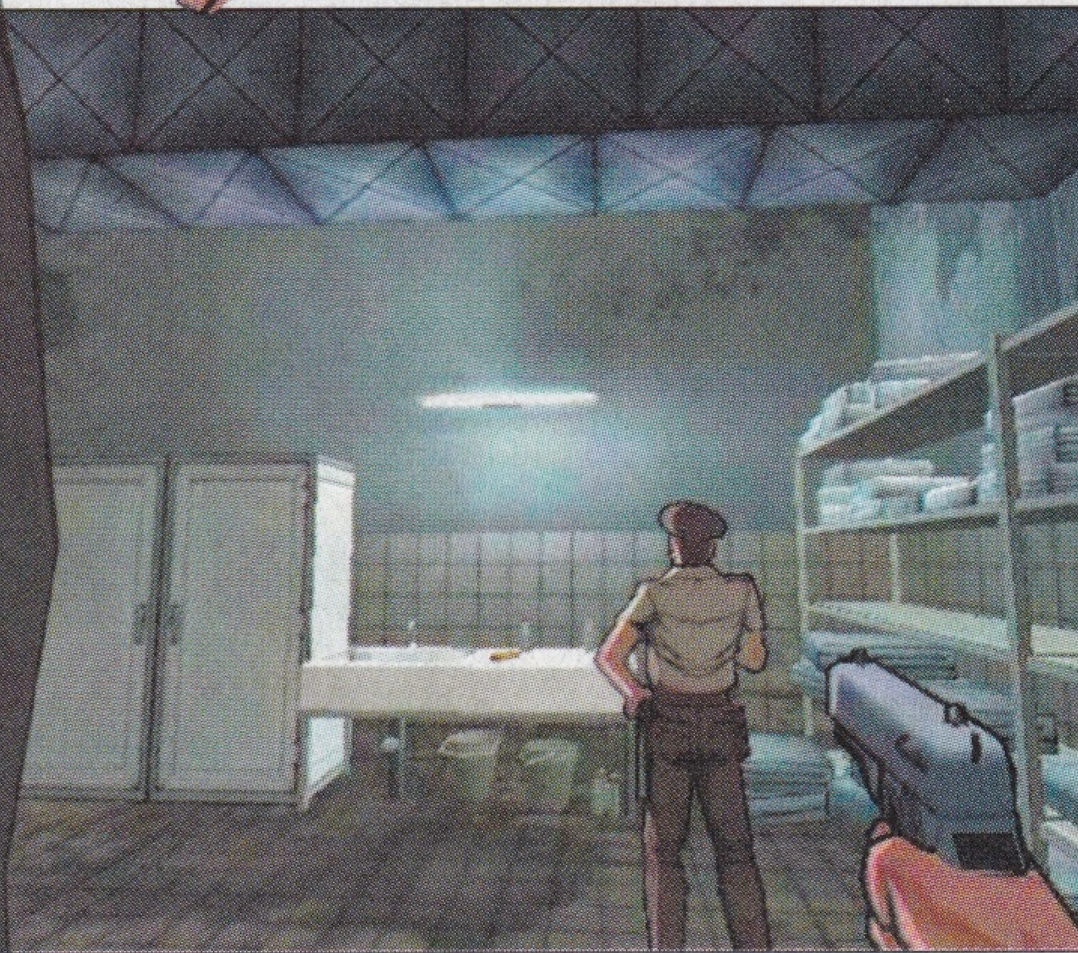
# XIII[3]

**Gra akcji na PC, PS2, Xboxa i GameCube'a |** Fabuła i grafika tej gry powstają na motywach komiksu belgijskiego scenarzysty Jeana Van Hamme'a, twórcy Thorgala.

Wcielimy się w postać tajemniczego XIII, który po amnezji usiłuje odnaleźć swoją tożsamość. Z czasem okaże się, że XIII jest zamieszany w zabójstwo prezydenta Stanów Zjednoczonych, zaś cała sprawa jest dużo bardziej skomplikowana, niż wydaje się nam na początku.

Grafika ma wyglądać ciekawie: trójwymiarowe obiekty będą składać się z dużych płaszczyzn. To nada jej komiksowy charakter. **GRY** mają nadzieję, że ta technika, użyta w strzelaninie po raz pierwszy, dobrze się sprawdzi.

**→Termin:** *początek 2003*
**Informacje:** *LEM 02-948 Warszawa, ul Obornicka 11, tel. (0 prefiks 22) 651 73 26, www.lem.com.pl*



Przeciwnicy i otoczenie zostaną przedstawieni w trójwymiarowej grafice, która będzie przypominać rysunki Van Hamme'a. Również pistolet wygląda jak wyjęty z komiksu

[3] XIII to liczba 13 w zapisie rzymskim

# Nowy dysk IBM-a

IBM przedstawił swój najnowszy produkt: twardy dysk Deskstar 120GXP o pojemności 60 gigabajtów. Dysk ten wykorzystuje dwa szklane talerze AFC, które obracają się z prędkością 7200 obrotów na minutę.

Atutem dysku jest bardzo krótki średni czas dostępu, wynoszący zaledwie 8,5 milisekundy oraz niskie zużycie energii podczas pracy. Deskstar 120GXP jest minimalnie głośniejszy od konkurencyjnej Barracudy IV, ale przewyższa ją prędkością pracy. Taki dysk przyda się graczowi.

**Informacje:** *www.asbis.pl*
**Cena:** *około 550 złotych*

Szybki twardy dysk skraca czas ładowania się gier



## ZAPOWIEDZI POLSKICH DYSTRYBUTORÓW GIER

| TYTUŁ GRY | PRODUCENT | DATA WYDANIA |
|---|---|---|
| **LOGICZNE** | | |
| GoTo Bridge II (PL) | Goto Software | maj 2002 |
| Mahjongg 3D (PL) | Megaware | czerwiec 2002 |
| **FABULARNE i PRZYGODOWE** | | |
| Another War (PL) | Mirage Interactive | maj 2002 |
| Baldur's Gate: Dark Alliance (PL) | Snowblind Studios | maj 2002 |
| Casanova (PL) | Arxel Tribe | maj 2002 |
| Coś (The Thing) (PL) | Computer Artworks | koniec 2002 |
| Darkened Skye (PL) | Octagon | koniec 2002 |
| Diuna (PL) | Widescreen Games | maj 2002 |
| E.T. Away from Home (PL) | Ubi Soft | maj 2002 |
| Gothic II (PL) | Xicat | koniec 2002 |
| Hitchcock: The Final Cut (PL) | Arxel Tribe | maj 2002 |
| Icewind Dale 2 (PL) | Black Isle | koniec 2002 |
| Jazz i Faust (PL) | Saturn Plus | maj 2002 |
| Loch Ness (PL) | Galilea Multimedia | koniec 2002 |
| Might & Magic IX (PL) | New World Computing | maj 2002 |
| Mistmare (PL) | Arxel Tribe | listopad 2002 |
| Neverwinter Nights (PL) | BioWare | koniec 2002 |
| Pielgrzym (PL) | Wanadoo | czerwiec 2002 |
| Ring II (PL) | Arxel Tribe | wrzesień 2002 |
| Sea Dogs (PL) | Akella | czerwiec 2002 |
| The Druid King (PL) | Haemimont | wrzesień 2002 |
| The Elder Scrolls III: Morrowind (PL) | Bethesda | koniec 2002 |
| The Shadow of Zorro (PL) | In Utero | maj 2002 |
| Wersal 2 (PL) | Cryo Interactive | maj 2002 |
| World of Warcraft (PL) | Blizzard | koniec 2002 |
| **STRATEGICZNE** | | |
| Age of Wonders 2: Tron czarnoksiężnika (PL) | Triumph Studios | maj 2002 |
| Combat Mission (PL) | Big Time Software | maj 2002 |

| TYTUŁ GRY | PRODUCENT | DATA WYDANIA |
|---|---|---|
| Cultures 2: Wrota Asgardu (PL) | Funatics Develop. | maj 2002 |
| Disciples 2 (PL) | Strategy First | czerwiec 2002 |
| Far West (PL) | Greenwood Ent. | koniec 2002 |
| Freedom Force | Irrational Games | maj 2002 |
| Gladiators (PL) | Eugen Systems | wrzesień 2002 |
| Hotel Giant (PL) | JoWooD | maj 2002 |
| Imperator: Narodziny Państwa Środka (PL) | BreakAway Games | koniec 2002 |
| Industry Giant 2 (PL) | JoWooD | czerwiec 2002 |
| Lords of the Realm III (PL) | Impressions | koniec 2002 |
| Panzer Claws (PL) | TopWare Interactive | III kwartał 2002 |
| Polanie II (PL) | TopWare Interactive | IV kwartał 2002 |
| Rails Across America (PL) | Flying Lab Software | koniec 2002 |
| RIM: Battle Planets (PL) | Fishtank Interactive | maj 2002 |
| Starmageddon (PL) | Lemon Interactive | maj 2002 |
| The Settlers IV: Dodatek Trojan (PL) | Blue Byte | koniec 2002 |
| Total War II (PL) | Intex Publishing | maj 2002 |
| Tropico 2: Zatoka piratów (PL) | Frog City | koniec 2002 |
| Warcraft III: Reign of Chaos (PL) | Blizzard | czerwiec 2002 |
| Warlords: Battlecry II (PL) | Strategic Studies Group | czerwiec 2002 |
| **SYMULACYJNE** | | |
| Trainz (PL) | Auran | czerwiec 2002 |
| **WYŚCIGI** | | |
| Crazy Taxi (PL) | Empire Interactive | maj 2002 |
| F1 2002 | EA Sports | maj 2002 |
| Hoverace | GSC-Game World | lipiec 2002 |
| **ZRĘCZNOŚCIOWE** | | |
| Aliens vs Predator 2: Primal Hunt | Monolith Prod. | sierpień 2002 |
| Beam Breakers (PL) | Similis Prod. | maj 2002 |
| C.O.N.S.E.A.L. (PL) | Similis Prod. | koniec 2002 |

| TYTUŁ GRY | PRODUCENT | DATA WYDANIA |
|---|---|---|
| Cold Zero: The Last Stand (PL) | JoWooD | koniec 2002 |
| Counterstrike: Condition Zero (PL) | CS Team | koniec 2002 |
| Die Hard: The Nakatomi Plaza | Fox Interactive | maj 2002 |
| Duke Nukem Forever (PL) | 3D Realms | koniec 2002 |
| Duke Nukem: Manhattan Project (PL) | Sunstorm Ent. | maj 2002 |
| Galleon (PL) | Confounding Factor | koniec 2002 |
| Global Operations | Barking Dog Studios | maj 2002 |
| Grand Theft Auto III (PL) | DMA Design | czerwiec 2002 |
| Homeplanet | Revolt Games | lipiec 2002 |
| Kurka wodna II (PL) | Net-Games | III kwartał 2002 |
| Mafia (PL) | Illusion Softworks | czerwiec 2002 |
| Od zmierzchu do świtu (PL) | Gamesquad | maj 2002 |
| Soldier of Fortune II: Double Helix | Raven Software | maj 2002 |
| SWAT IV: Urban Justice (PL) | Sierra Ent. | koniec 2002 |
| **DLA DZIECI** | | |
| Alik: Już idę do szkoły (PL) | Silcom | maj 2002 |
| Alik: Mój pierwszy alfabet (PL) | Silcom | maj 2002 |
| Alik: Wesoła matematyka (PL) | Silcom | maj 2002 |
| Dzieci Egiptu (PL) | Cryo Interactive | maj 2002 |
| Hugo: Bohaterowie sawanny (PL) | ITE Media | maj 2002 |
| Hugo: Magiczny napój (PL) | ITE Media | maj 2002 |
| Kirikou (PL) | Wanadoo | koniec 2002 |
| Mickey Saves the Day | Disney Interactive | koniec 2002 |
| Pszczółka Maja (PL) | Tivola | maj 2002 |
| Scooby-Doo: Miasto duchów (PL) | The Learning Comp. | koniec 2002 |
| Smerfy: Na ratunek przyrodzie (PL) | Emme | maj 2002 |
| Snoopy (PL) | Tivola | koniec 2002 |
| Tygrysek i uczta Puchatka (PL) | Disney Interactive | koniec 2002 |
| Uniminipet (PL) | Esofnet | maj 2002 |
| Vicky Wiking (PL) | Tivola | koniec 2002 |
| Zabawy urwisów (PL) | EK.Soft | maj 2002 |

← Trzecia okrutna wojna z udziałem orków pustoszy królestwo Azeroth



↑ Zbliżenia są efektowne, ale trudno się podczas nich steruje

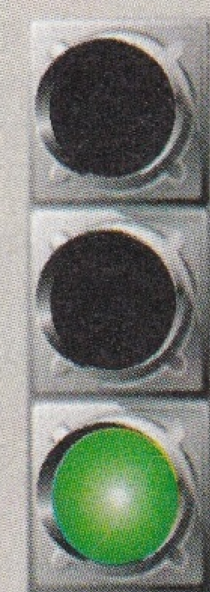
## Warcraft III





| INFORMACJE O PRODUKCIE | |
|---|---|
| Producent | Blizzard |
| Polski wydawca | CD Projekt |
| Data wydania | czerwiec 2002 |
| Przewidywana cena | 129,90 zł |
| PLATFORMA I SYSTEM | PC Win 98/Me/2000/XP |
| Wymagania sprzętowe | PIII 600, 128 MB |
| Obsługa akceleratora | jest, wymagany |
| Tryb wieloosobowy w sieci | jest, dla 12 graczy |
| WYNIKI MINITESTU | |
| Poziom trudności | średni |
| Instalacja | bezproblemowa |
| Obsługa i działanie | bezproblemowe |
| Grywalność | wysoka |
| POZOSTAŁE PLATFORMY | brak |

Prognoza:



bardzo dobra

# Warcraft III[1]

[1] Ang. Rzemiosło wojenne. Wymowa: łorkraft

**Gra strategiczna na PC | Krainę Azeroth znów ogarnia wielka wojna. Tym razem do śmiertelnej walki o dominację stają aż cztery rasy**

### TREŚĆ GRY

Zmagania z trzeciej części Warcrafta różnią się od wojen ludzi i orków, które toczyliśmy w poprzednich grach. Tym razem wybieramy jedną z czterech ras. Pierwszą są ludzie sprzymierzeni z elfami i władającymi bronią palną krasnoludami. Orkowie wraz ze swymi sojusznikami trollami reprezentują brutalną, prymitywną siłę. Kolejna strona konfliktu to nocne elfy, które moc czerpią z sił przyrody. Czwartą rasą są biegli w nekromancji nieumarli. Podczas wypraw odkrywamy też neutralne armie i osady.

Każda z ras ma po trzy typy bohaterów, którzy rozwijają się, zdobywając doświadczenie w walkach. Werbujemy ich tak, jak inne oddziały. Bohaterowie używają magicznych przedmiotów, eliksirów i zaklęć, biorą udział w starciach, a także zwiększają wartość bojową armii. Podnosimy ją też dzięki rozwojowi techniki.

Znaczenie bohatera jest tym większe, że do walki wysyłamy zwykle małe, dobrze wyszkolone oddziały. Liczebność wojsk ogranicza bowiem produkcja żywności na farmach. Co więcej, powiększanie armii sprawia, że chłopi przynoszą z kopalń i lasów coraz mniej złota i drewna.

Walkę ułatwia noc. W ciemnościach zasięg widzenia oddziałów zmniejsza się i łatwiej przemykamy między wrogiem a oddziałami neutralnymi.

### TECHNIKALIA

Grafika wygląda pięknie. Świat gry oglądamy w trzech wymiarach. Po zbliżeniu trudniej nam jednak wydawać rozkazy i nie zawsze wiemy, co dzieje się na polu bitwy. Tylko gdy jesteśmy pewni zwycięstwa, przełączamy się na widok z poziomu ziemi i zachwycamy się efektami towarzyszącymi czarowaniu.

Sterowanie jest proste, choć jeśli nigdy nie graliśmy w Warcrafta, trudno nam początkowo zapamiętać, które rozkazy wydajemy prawym, a które lewym przyciskiem myszy.

### WERDYKT

Warcraft III różni się od poprzednich części. Na podstawie wersji beta, w której dostępny jest tylko tryb wieloosobowy, trudno ocenić, jak będzie przebiegała samotna zabawa – nie znamy fabuły ani sztucznej inteligencji wrogów. Dlatego **GRY** z niecierpliwością czekają na ostateczną wersję Warcrafta, która ukaże się po polsku.



Odkrywamy kilka neutralnych budowli, w których bohaterowie werbują wojska lub kupują eliksiry

Walcząc, bohaterowie awansują na wyższe poziomy doświadczenia ●. Zdobywają też magiczne przedmioty ●





Jeśli bohater ginie, przywracamy go do życia na ołtarzu. Heros zachowuje doświadczenie i zdobyte przedmioty

# Virtua Tennis[1]

**Gra sportowa na PC | Oto udana pecetowa wersja najlepszej konsolowej gry tenisowej**

## TREŚĆ GRY

Virtua Tennis ukazał się na konsolę Dreamcast i zdobył duże powodzenie. Teraz powstaje wersja na peceta.

Wcielamy się w zawodowego tenisistę i uczestniczymy w serii turniejów, w których walczymy o punkty i prestiż. W trybie kariery poza meczami bierzemy również udział w minigrach treningowych.

Magia gry polega na tym, że za pomocą kilku klawiszy sprawujemy niemal pełną kontrolę nad zawodnikiem i wykonujemy zagrania znane z prawdziwych kortów. Dzięki temu każdy mecz zamienia się w popis mistrzowskich akcji, podczas których często odbijamy piłkę w ostatniej chwili.

## TECHNIKALIA

Gra wygląda ładnie dzięki szczegółowej trójwymiarowej grafice. Do wyboru mamy kilkunastu znanych tenisistów, na czele z takimi sławami, jak Jim Courier czy Jewgienij Kafielnikow. Ich wygląd oraz styl gry przypomina prawdziwe.

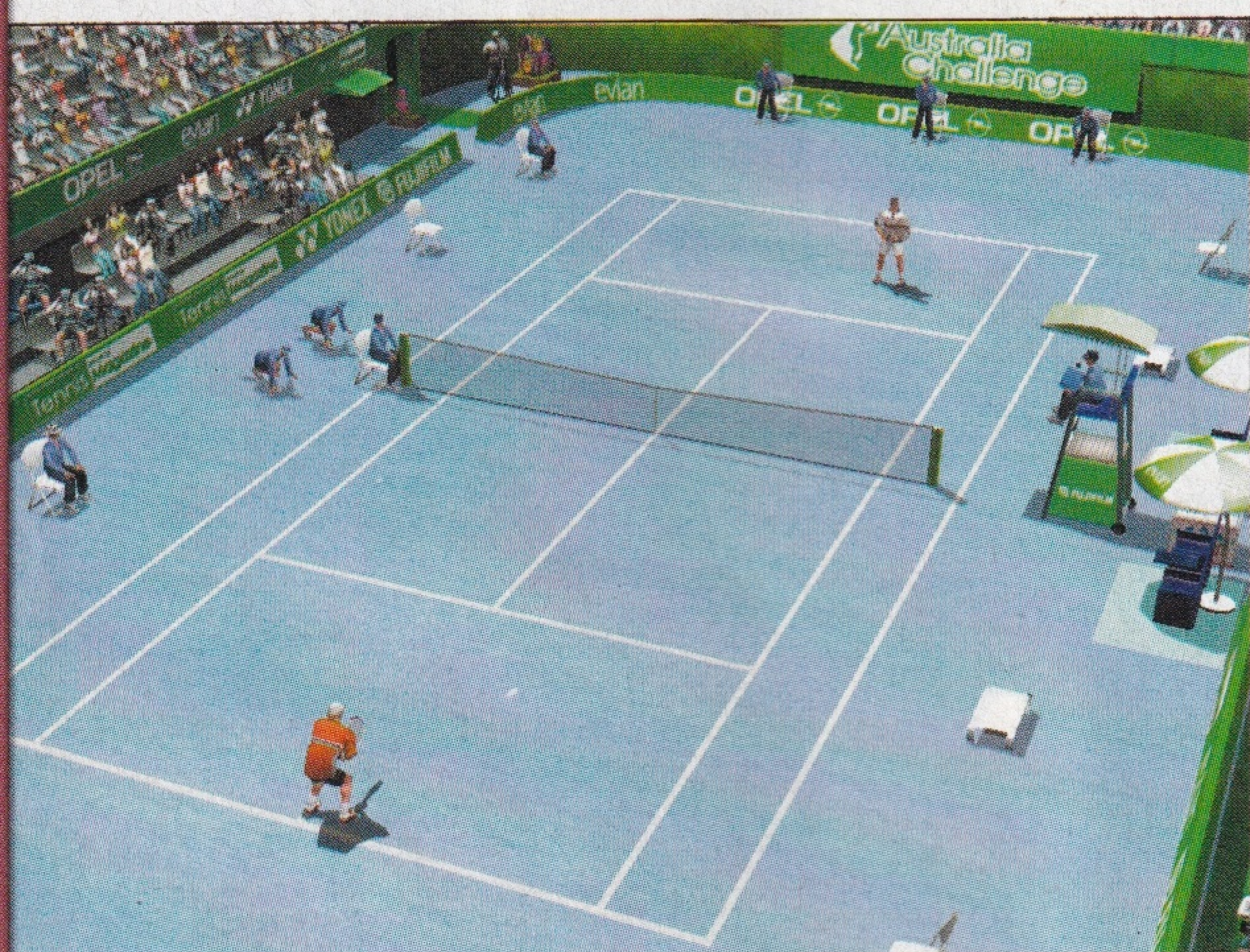
Podczas gry oprócz kursorów używamy jedynie dwóch klawiszy, za pomocą których wykonujemy zwykłe odbicie i lob. Jednak w połączeniu z klawiszami kierunkowymi daje to wielką liczbę zagrań.

Do walki zagrzewa nas dynamiczna muzyka. Jeśli wolimy zabawę w spokojniejszej atmosferze, wyłączamy ją. Efekty dźwiękowe są realistyczne.



Zachwycają nas doskonałe powtórki i emocje zawodników

Jim Courier występuje w swojej nieodłącznej czapeczce

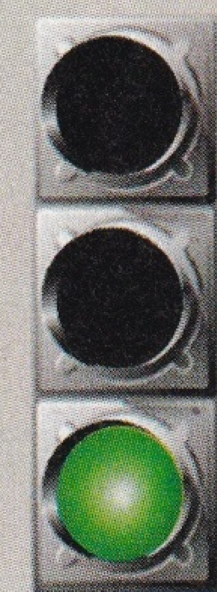

Korty wyglądają realistycznie, a publiczność reaguje na nasze akcje

## WERDYKT

Virtua Tennis to doskonała gra. Jest wciągająca, piękna i dynamiczna. Jej jedyną, niestety poważną wadę stanowią wysokie wymagania sprzętowe

[1] Ang. Tenis Virtua. Wymowa: wirczua tenis. Virtua to nawiązanie do angielskich słów virtual – wirtualny i virtue – zaleta

### Virtua Tennis



| INFORMACJE O PRODUKCIE | |
|---|---|
| Producent | Sega/Empire Interactive |
| Polski wydawca | IM Group |
| Data wydania | jeszcze nieznana |
| Przewidywana cena | jeszcze nieznana |
| PLATFORMA I SYSTEM | PC Win 95/98 |
| Wymagania sprzętowe | PIII 450, 64 MB |
| Obsługa akceleratora | jest, wymagany |
| Tryb wieloosobowy w sieci | jest, dla 4 graczy |
| WYNIKI MINITESTU | |
| Poziom trudności | średni |
| Instalacja | bezproblemowa |
| Obsługa i działanie | bezproblemowe |
| Grywalność | bardzo wysoka |
| POZOSTAŁE PLATFORMY | Dreamcast |

**Prognoza:** bardzo dobra

# Mahjongg 3D[2]

**Gra logiczna na PC | Chińska układanka, która powstała ponad trzy tysiące lat temu, kolejny raz trafia na ekrany pecetów**

[2] Ang. trójwymiarowy madżong. Ma to po chińsku kropki, a dżong to nazwa figury w chińskich szachach. Wymowa: madżong

## TREŚĆ GRY

Madżong to starożytna gra logiczna, w której w jak najkrótszym czasie staramy się zdjąć z planszy piramidkę złożoną z prostokątnych klocków. Aby usunąć dany element, szukamy takiego, na którym jest identyczny rysunek. Zabawę utrudnia fakt, że elementy wzajemnie się blokują. Usuwamy tylko te klocki, które są na górze lub na brzegu piramidki.

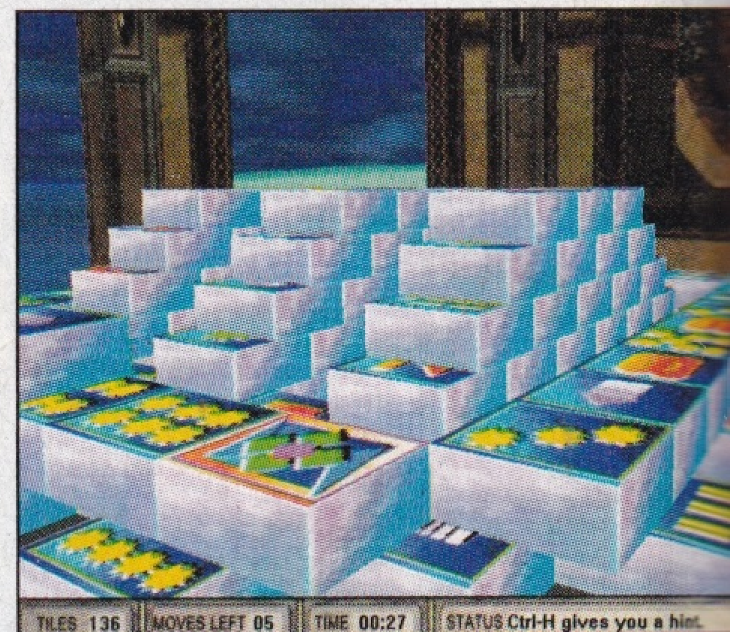
W tej zabawie premiowana jest spostrzegawczość i umiejętność przewidywania kolejnych ruchów. Na rozwiązanie czeka kilkadziesiąt piramidek o różnych kształtach.

## TECHNIKALIA

Piramidę klocków przedstawiono w trzech wymiarach. Swobodnie obracamy kamerę, przybliżamy i oddalamy widok. Mimo wysokiej rozdzielczości, grafika nie zachwyca. Pokój, w którym stoi stół z układanką, jest pusty. Rozkoszom łamania głowy towarzyszy powtarzający się motyw muzyczny. Na szczęście podczas zabawy da się włączyć własną płytę z muzyką.

## WERDYKT

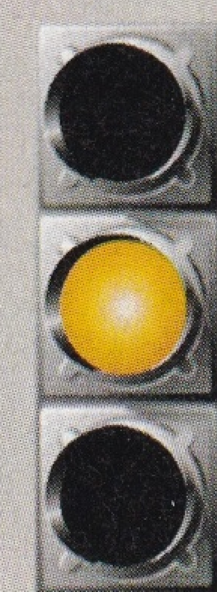
Mahjongg 3D przypada do gustu przede wszystkim miłośnikom gier logicznych. Mimo prostych zasad, rozgrywka przyciąga nas na wiele godzin. Szkoda, że twórcy gry ograniczyli się do odtworzenia autentycznych zasad madżonga i nie zaproponowali żadnych dodatkowych atrakcji.


Gdy przybliżamy widok, klocki przypominają masywne mury



Wiele symboli wygląda podobnie. Trudno znaleźć identyczną parę

### Mahjongg 3D



| INFORMACJE O PRODUKCIE | |
|---|---|
| Producent | Megaware Multimedia |
| Polski wydawca | Manta |
| Data wydania | czerwiec 2002 |
| Przewidywana cena | 39,90 zł |
| PLATFORMA I SYSTEM | PC Win 95/98/Me/XP |
| Wymagania sprzętowe | PII 266, 32 MB |
| Obsługa akceleratora | jest, wymagany |
| Tryb wieloosobowy w sieci | brak |
| WYNIKI MINITESTU | |
| Poziom trudności | średni |
| Instalacja | bezproblemowa |
| Obsługa i działanie | bezproblemowe |
| Grywalność | wysoka |
| POZOSTAŁE PLATFORMY | brak |

**Prognoza:** dostateczna

# Soldier of Fortune II Double Helix[1]

**Gra akcji na PC | Gdy świat staje w obliczu zagrożenia, przydaje się pomoc prawdziwego komandosa**



Madeline Taylor to nowa partnerka Johna Mullinsa, głównego bohatera gry

## TREŚĆ GRY

Wcielamy się w najemnika pracującego dla międzynarodowej tajnej organizacji zwanej Sklepem. Wykonujemy misje w różnych częściach świata – odwiedzamy Pragę, Kolumbię i Niemcy. W walce używamy różnych rodzajów broni. Autorzy zapowiadają, że pełna wersja gry pod względem efektów specjalnych prezentuje się jak filmy akcji z Hollywood. Interesującą nowością ma być generator losowych misji. Dzięki niemu nawet po ukończeniu kampanii dla samotnego gracza nadal dobrze się bawimy.



Wykorzystujemy nowe bronie – na przykład karabin M-16 A2

Strój przeciwchemiczny nie chroni przed ołowiem

## TECHNIKALIA

Double Helix wykorzystuje program gry Quake III Arena. Grafika jest dobra, a postacie wykonano starannie – widzimy, jak żołnierze poruszają oczami i robią miny. Zarośla i drzewa wyglądają ładnie. Niestety wersja beta, którą testowały **GRY**, ma wiele wad. Najgorsza ujawnia się na początku gry – mieszkańcy Pragi zamiast po czesku mówią... po rosyjsku. Jeśli ten błąd nie zostanie poprawiony, autorzy wystawią się na pośmiewisko.

## WERDYKT

Zapowiada się znakomita strzelanina. Szkoda, że ze względu na realistyczne odwzorowanie zachowań wroga po trafieniu w różne części ciała, gra jest wyjątkowo brutalna.



Strzelamy także z karabinu zamontowanego w helikopterze



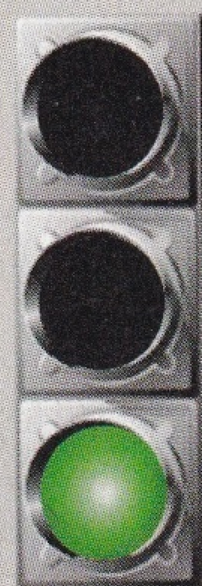
W tropikalnej dżungli używamy bojowego kamuflażu

### Soldier of Fortune II



| | |
|---|---|
| **INFORMACJE O PRODUKCIE** | |
| Producent | Activision/Ravensoft |
| Polski wydawca | LEM |
| Data wydania | 31 maja 2002 |
| Przewidywana cena | 169 zł |
| **PLATFORMA I SYSTEM** | PC Win 95/98/Me/2000/NT |
| Wymagania sprzętowe | PII 400, 128 MB |
| Obsługa akceleratora | jest, wymagany |
| Tryb wieloosobowy w sieci | jest, dla 32 graczy |
| **WYNIKI MINITESTU** | |
| Poziom trudności | wysoki |
| Instalacja | bezproblemowa |
| Obsługa i działanie | bezproblemowe |
| Grywalność | wysoka |
| **POZOSTAŁE PLATFORMY** | brak |

**Prognoza:**

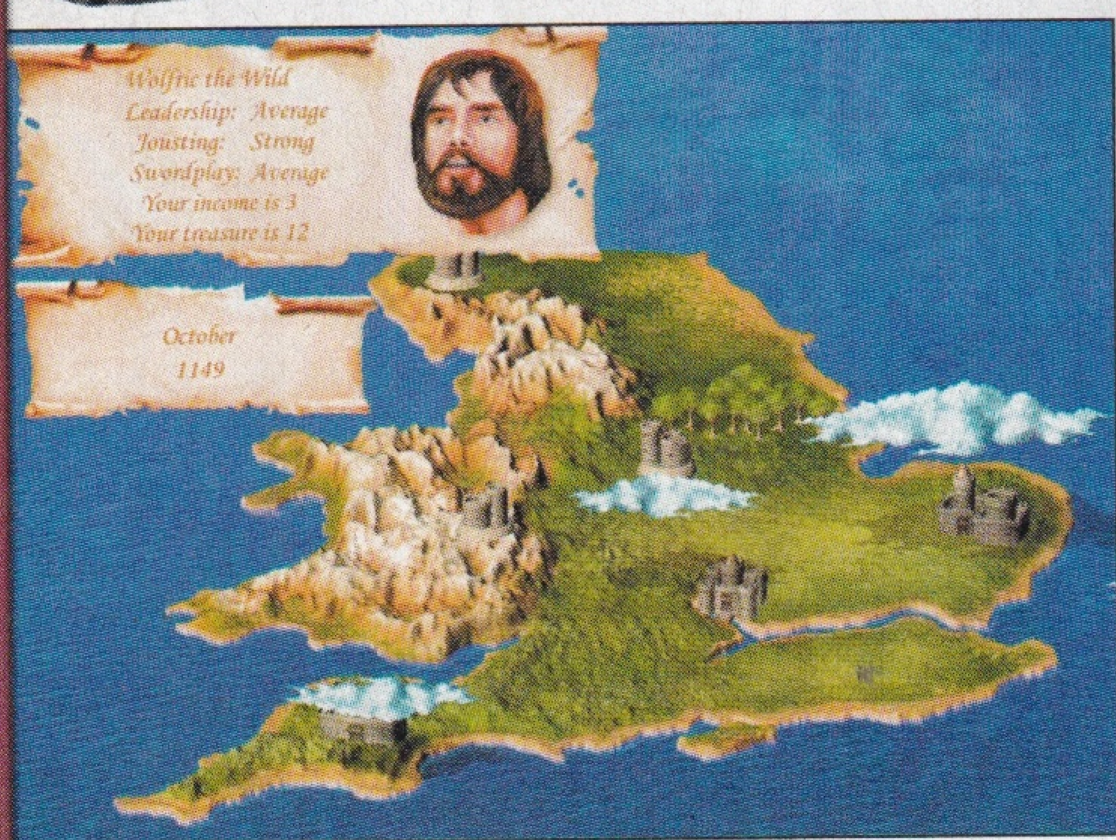


bardzo dobra

[1] Ang. Żołnierz fortuny: Podwójna spirala. Wymowa: soldżer of forczun: dabl heliks. Żołnierz fortuny to poetyckie określenie najemnika, a także tytuł pisma dla najemników

---

# Defender of the Crown[2]



Gdy Defender of the Crown ukazał się 15 lat temu na 8-bitowe komputery, był wielkim przebojem. Zabawa nie zmieniła się od tego czasu, nawet grafika jest podobna

**Gra strategiczna na PC | Oto odnowione wydanie gry, która przeszła do legendy**

## TREŚĆ GRY

Król zostaje zamordowany i w średniowiecznej Anglii wybucha zażarta walka o władzę. Wcielamy się w jednego z książąt i staramy się podbić zamki Normanów, którzy zajęli południe kraju. By wystawić armię, zbieramy podatki. Bierzemy też udział w turniejach.

## TECHNIKALIA

Grafika jest mało szczegółowa. Charakterem przypomina nieco pierwowzór z 1987 roku.

## WERDYKT

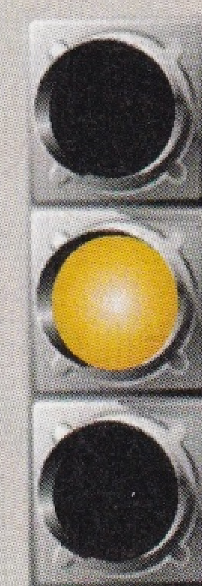
Walka o koronę wciąż dostarcza wielu emocji, choć rozgrywka jest schematyczna.

### Defender of the Crown



| | |
|---|---|
| **INFORMACJE O PRODUKCIE** | |
| Producent | Cinemaware |
| Polski wydawca | Lemon Interactive |
| Data wydania | już w sklepach |
| Cena | 19,90 zł |
| **PLATFORMA I SYSTEM** | PC Win 95/98 |
| Wymagania sprzętowe | PII 300, 64 MB |
| Obsługa akceleratora | brak |
| Tryb wieloosobowy w sieci | brak |
| **WYNIKI MINITESTU** | |
| Poziom trudności | niski |
| Instalacja | bezproblemowa |
| Obsługa i działanie | bezproblemowe |
| Grywalność | średnia |
| **POZOSTAŁE PLATFORMY** | Macintosh |

**Prognoza:**



dostateczna

[2] Ang. Obrońca korony. Wymowa: difender of de krołn



Karczmarz, który dorabia sobie jako przewodnik dla turystów, to postać, którą zna każdy poszukiwacz przygód. Karczmy w grze wyglądają jak kawiarnie




Świat gry przedstawiono za pomocą trójwymiarowej grafiki, ale postacie są niedopracowane. Podczas zabawy widzimy naszą drużynę tylko jako potrety jej członków

# Might and Magic IX[1]

**Gra fabularna na PC | Po raz kolejny podejmujemy się ciężkiej roli wybrańca, który ratuje fantastyczny świat przed zagładą**

## TREŚĆ GRY

Przewodzimy czwórce śmiałków z małej wysepki, którzy ruszają na poszukiwanie przygód. Podczas sztormu nasz okręt rozbija się na Wyspie Popiołów, gdzie wróżbitka objawia nam przeznaczenie. Mamy zjednoczyć klany Chedian, bo tylko wtedy powstrzymają one Tamura Leng – przywódcę Beldoniańskiej Hordy.

Wypełniamy misje, walczymy z wrogami, zdobywamy doświadczenie i szkolimy bohaterów. Walka toczy się w trybie turowym.

## TECHNIKALIA

Trójwymiarowy świat gry prezentuje się ładnie, ale pomieszczenia są puste. Drewniany stół i szafa to często jedyne wyposażenie domu!

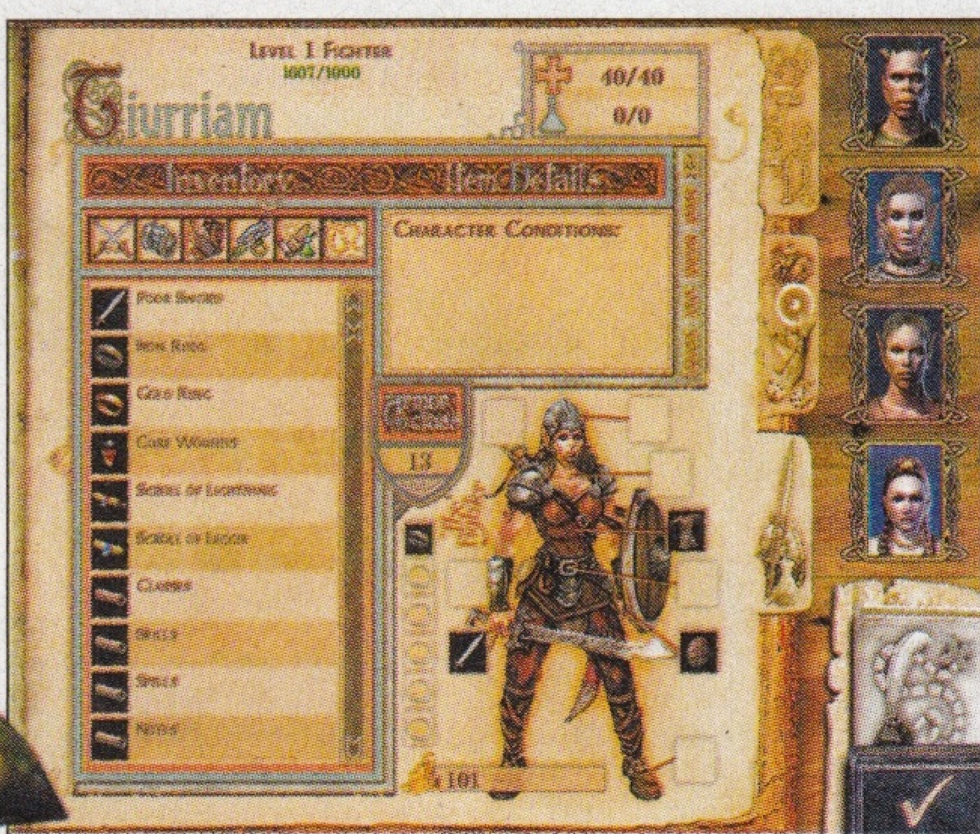
W czasie zabawy obserwujemy zmiany pogody oraz pór dnia i nocy. Nie mają one jednak wpływu na przebieg gry. Latarnie świecą w samo południe, a sklepy przyjmują klientów w środku nocy.

**GROM** podoba się muzyka. Nastrojowy podkład dźwiękowy często zmienia się, dostosowując do sytuacji.

## WERDYKT

Might and Magic IX razi oklepaną fabułą, a rozgrywka jest zbyt podobna do tej z poprzedniczek. Fanów serii cieszy poprawiona grafika. Gra ukaże się po polsku.

Potwory, które spotykamy, za bardzo przypominają te z innych gier



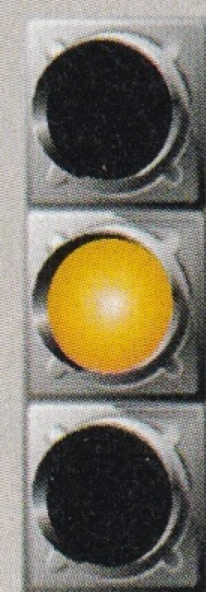
Okna cech bohaterów wyglądają ładnie, a ich obsługa jest wygodna. Postacie rozwijają się, zdobywając punkty doświadczenia oraz uczestnicząc w szkoleniach

### Might and Magic IX

| INFORMACJE O PRODUKCIE | |
|---|---|
| Producent | 3DO |
| Polski wydawca | CD Projekt |
| Data wydania | maj 2002 |
| Przewidywana cena | 99,90 zł |
| PLATFORMA I SYSTEM | PC Win 98/Me/2000/XP |
| Wymagania sprzętowe | PII 400, 64 MB |
| Obsługa akceleratora | jest, wymagany |
| Tryb wieloosobowy w sieci | brak |
| WYNIKI MINITESTU | |
| Poziom trudności | niski |
| Instalacja | bezproblemowa |
| Obsługa i działanie | bezproblemowe |
| Grywalność | średnia |
| POZOSTAŁE PLATFORMY | brak |

**Prognoza:**



dostateczna

# Industry Giant 2[2]

**Gra strategiczna na PC | Budujemy imperium przemysłowe: wydobywamy surowce, przetwarzamy na towary, magazynujemy je i sprzedajemy w sklepach**

## TREŚĆ GRY

Zaczynamy karierę w roku 1900 jako przedsiębiorca. Tworzymy firmę od podstaw: odkrywamy złoża surowców, wydobywamy je, magazynujemy i przetwarzamy. W miastach budujemy sklepy, aby sprzedać wyprodukowane towary.

Bardzo ważny jest transport. Produkty i surowce przewozimy samochodami, koleją, statkami i samolotami.

Niezależnie od naszych działań pojawiają się nowe towary. Reagujemy na to, badając zapotrzebowanie rynku i otwierając nowe fabryki.

## TECHNIKALIA

Grafika jest staranna i dokładnie pokazuje zabudowania, przyrodę i pojazdy. Nie do końca jednak oddaje to, co dzieje się w grze. Pory roku wpływają na zapotrzebowanie klientów na towary, ale krajobraz się nie zmienia.

Gra ogranicza się do podstaw: wytwarzania i sprzedaży. Nie opracowujemy nowych produktów, a wyprodukowany przez nas samochód jest dokładnie taki sam jak auta wytwarzane przez konkurencję.

## WERDYKT

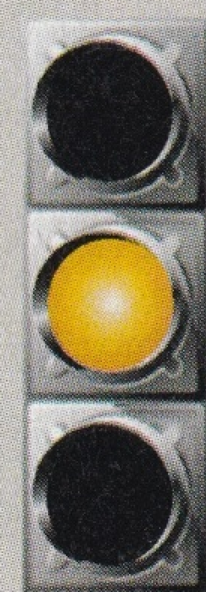
Industry Giant 2 przedstawia jedynie kilka spośród problemów, z jakimi boryka się prawdziwy przemysłowiec. **GRY** obawiają się, że tak wąski zakres tematyczny sprawi, że zabawa szybko staje się nudna. Gra ukaże się po polsku.

### Industry Giant 2

BEZ OGRANICZEŃ

| INFORMACJE O PRODUKCIE | |
|---|---|
| Producent | JoWooD |
| Polski wydawca | CD Projekt |
| Data wydania | 19 czerwca 2002 |
| Przewidywana cena | jeszcze nieznana |
| PLATFORMA I SYSTEM | PC Win 98/Me/2000/XP |
| Wymagania sprzętowe | PII 350, 32 MB |
| Obsługa akceleratora | jest, wymagany |
| Tryb wieloosobowy w sieci | jest |
| WYNIKI MINITESTU | |
| Poziom trudności | średni |
| Instalacja | bezproblemowa |
| Obsługa i działanie | bezproblemowe |
| Grywalność | średnia |
| POZOSTAŁE PLATFORMY | brak |

**Prognoza:**



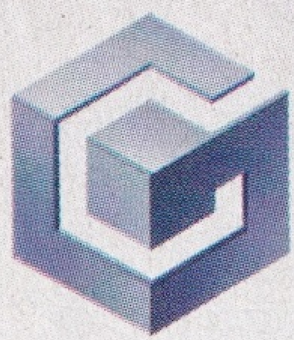
dobra



Wyprodukowane w naszych fabrykach towary trafiają do sieci sklepów

[1] Ang. Moc i magia. Wymowa: majt end medżik

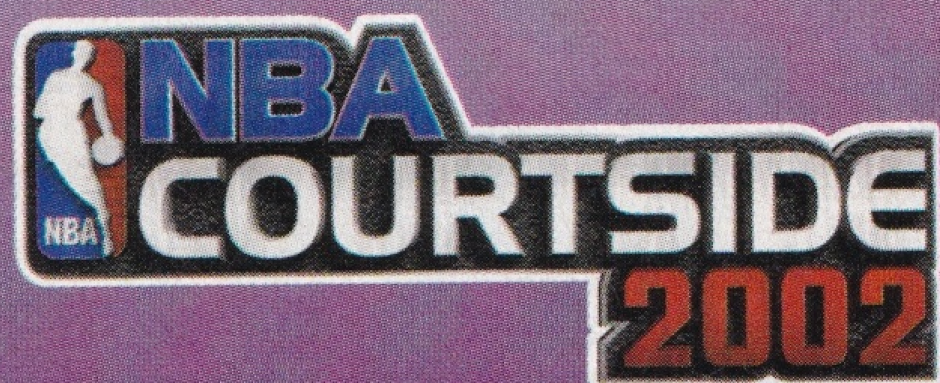
[2] Ang. Gigant przemysłowy. Wymowa: indastri dżajant



NINTENDO
GAMECUBE™








Nie czcij Kobe Bryant`a.
Bądź nim.

Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com

Ang. Bohaterowie mocy i magii.
Wymowa: hirołs of majt end medżik

## TREŚĆ GRY

Erathia, kraina którą znamy z poprzednich gier z cyklu Heroes of Might and Magic, zostaje zniszczona. Niedobitki mieszkańców uciekają przez magiczne portale do innego świata, przenosząc do niego swoje zadawnione konflikty.

Nowa kraina pełna jest magicznych budowli, kopalni, skarbów i potworów rozsianych po pustyniach, bagnach, lasach, górach i wulkanicznych równinach. Wysyłamy armie i bohaterów, by poznawały i podbijały okolicę, ale najważniejsza jest walka o dominację. Zdobywamy więc miasta przeciwników, pamiętając, że wrogowie ciągle się umacniają.

W zależności od tego, jaką wybieramy moc (na przykład Chaos, Życie albo Naturę), mamy na początku inne miasto. Szkolimy zatem i wysyłamy do boju armie złożone z innych jednostek (na przykład demonów, duchów, łuczników, rycerzy, elfów czy jednorożców). Armie pod wodzą bohaterów zdobywają kopalnie złota, klejnotów i surowców potrzebnych do rozwoju miast, a także inne budynki, na przykład młyny czy siedziby różnych istot. Do zbierania nie bronionych przedmiotów i surowców wystarczy wysłać sam oddział bez bohatera.

Nasi herosi zdobywają w bitwach doświadczenie i rozwijają umiejętności takie, jak tropienie, łucznictwo, dowodzenie czy rzucanie zaklęć. Ich zdolności zwiększają magiczne przedmioty odbierane potworom lub znajdowane w ruinach i jaskiniach, a także odwiedziny w różnych budowlach. Bohaterowie biorą bezpośredni udział w walce. Jeśli w niej giną, wskrzeszamy ich w miastach i sanktuariach. Nowych werbujemy w miejskiej gospodzie (jednego na tydzień).

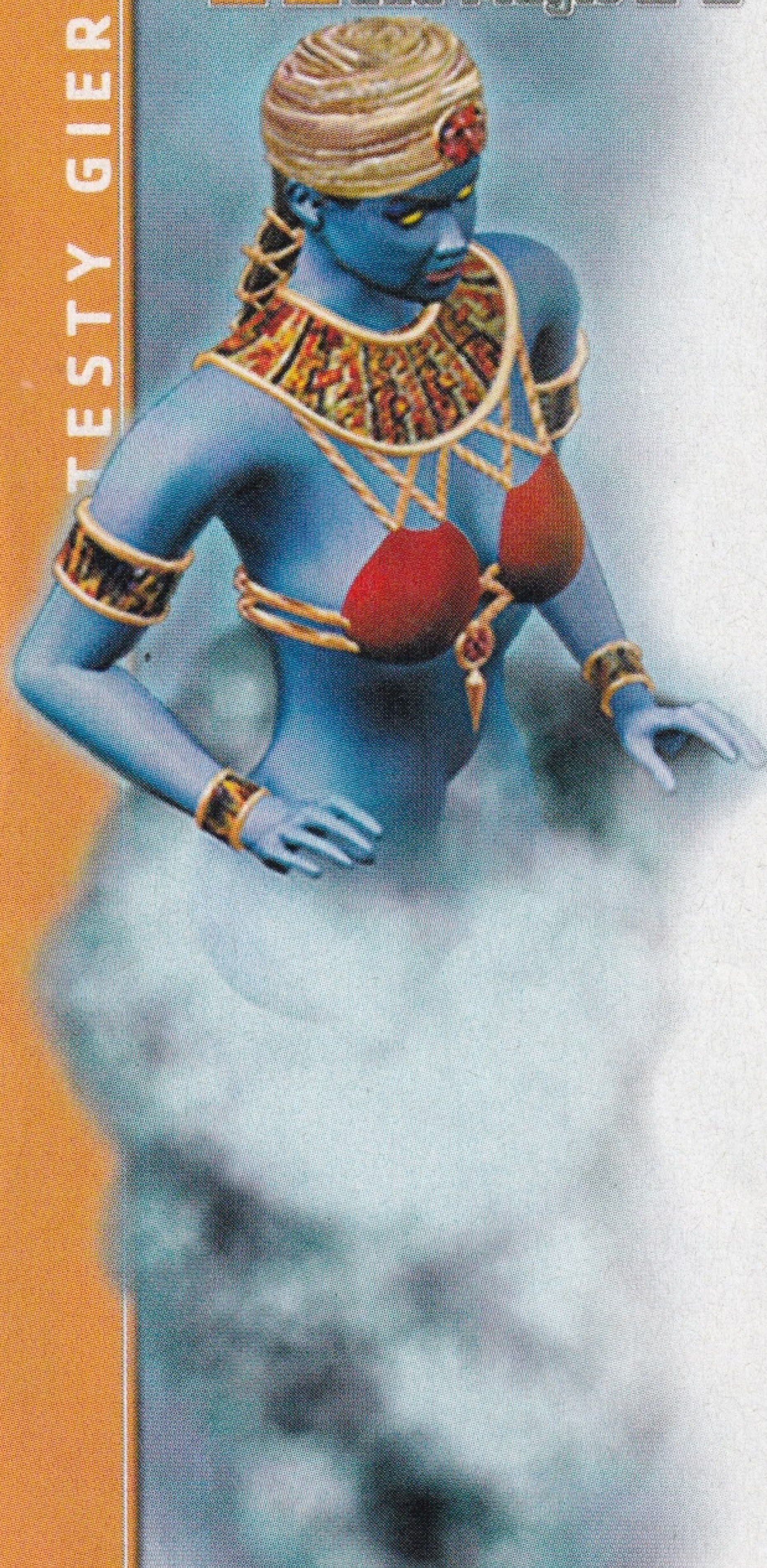
Rozwijamy miasta, wznosząc w nich budynki. Jedne dostarczają nam coraz potężniejszych jednostek bojowych, inne zwiększają dochody, w jeszcze innych bohaterowie poznają kolejne zaklęcia i nowe umiejętności. Mury cytadeli i zamku bronią miasta przed atakiem. Warto mianować bohatera zarządcę, który zwiększa nasze dochody i liczbę werbowanych oddziałów. W grze występuje



H

**Gra strategiczna na PC** | Znów trafiamy do magicznej krainy, w której skarby, potwory i czarodziejskie zakątki czekają na odkrywców, a armie złożone z fantastycznych stworzeń – na bohaterów, którzy poprowadzą je do zwycięstwa Ściągawka na stronie 54

# eroes of Might and Magic IV




Dżiny to groźni wrogowie. Rzucają czary, które sieją zamęt wśród naszych wojsk i dziesiątkują ich szeregi. Walczą też wręcz

sześć typów miast. W każdym są inne budynki, w których rekrutujemy odmienne rodzaje istot.

Zarówno w czasie walki, jak i podczas wędrówek po krainie przesuwamy oddziały w trybie turowym. Bitwy rozgrywają się na planszach pokazujących z bliska teren potyczki. Podczas starcia bohater walczy wręcz, strzela z łuku bądź rzuca zaklęcia, używa też eliksirów i magicznych przedmiotów. Sukces w walce zależy też w dużym stopniu od naszych zdolności taktycznych i sprytu. Każda jednostka ma mocne i słabe strony. Umiejętnie je wykorzystując, pokonujemy znacznie większą armię.

Czasami przeciwnicy uciekają lub przyłączają się do nas. Jeśli widzimy, że przegrywamy walkę, poddajemy się, uciekamy z pola bitwy lub rzucamy czar, który całą armię przenosi do miasta. Gdy ucieka bohater, zostawia armię na pastwę wroga i pojawia się w mieście.

## TECHNIKALIA

Grafika w Heroes of Might and Magic IV prezentuje się zupełnie inaczej niż w poprzednich grach z cyklu, w których oglądaliśmy bajkowe, pięknie narysowane tła i obiekty. Teraz grafika jest bardziej realistyczna i szczegółowa, jednak została odarta z baśniowego klimatu. Mapy oglądamy w rzucie ukośnym, ale nie da się ich obracać. Gra ma zadziwiająco wysokie wymagania sprzętowe.

W czasie bitew łatwo odróżniamy bohaterów i jednostki wroga, bo wojska noszą barwy swego władcy. Wygląd smoków i niektórych magicznych potworów zrobił wielkie wrażenie na **GRACH**. Teren, w którym rozgrywa się potyczka, zmienia się zależnie od rodzaju otoczenia: walczymy w lesie, na pustyni, w kopalni lub na pokładzie statku.

Na oprawę dźwiękową składają się między innymi odgłosy bitew, szum lasu i morza, skrzypienie wiatraków. W pobliżu chłopskich osad dobiega nas gdakanie kur, zaś koło magicznych obiektów – tajemnicze dźwięki. Przygrywa nam muzyka, która zmienia się zależnie od tego, czy przebywamy w mieście, toczymy walkę czy też odkrywamy nieznane okolice. Niestety nie słyszymy dialogów. Polską wersję językową przygotowano starannie, a teksty są pełne humoru.

Obsługa gry jest prosta – większość operacji wykonujemy za pomocą myszy. Doświadczeni stratedzy korzystają też z przyspieszających obsługę skrótów klawiaturowych. Liczba funkcji jest ogromna, ale do wszystkich mamy łatwy dostęp. W mieście korzystamy z wielu funkcji za pośrednictwem rozwijanego menu.

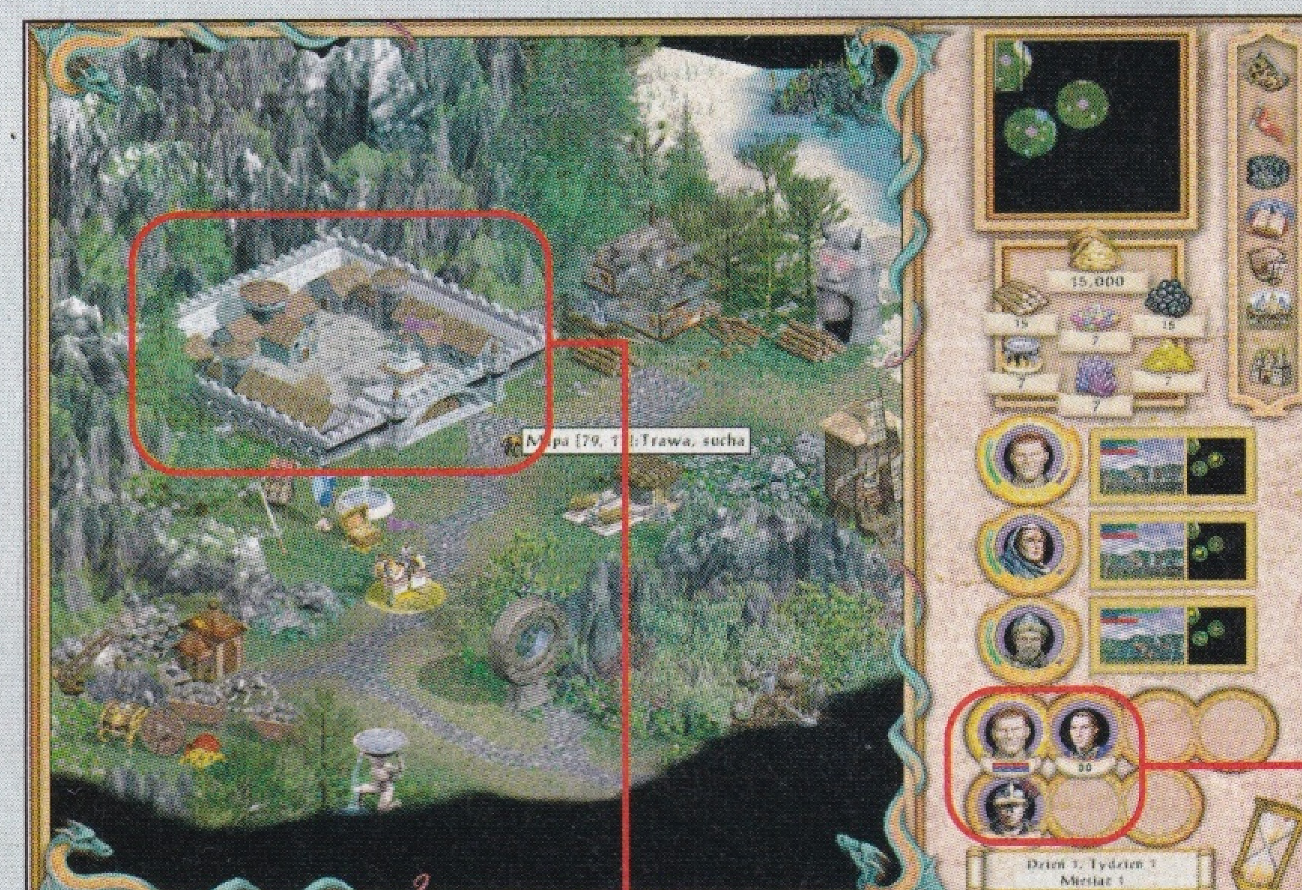
Grom z serii Heroes of Might and Magic zarzuca się nadmierną prostotę. Tym razem jednak poprawiono taktykę i strategię. Mamy wielkie możliwości rozwoju bohatera i dużą liczbę ścieżek tego rozwoju. To samo dotyczy miast. Niestety sztuczna inteligencja wrogów jest bardzo niska. Grają pasywnie, często nie zajmują odebranych im kopalń i giną w starciach z potworami. Ma to naprawić zapowiadana łatka.

Łatwo formujemy armię, wysyłając oddziały szybkimi karawanami z miasta do miasta. Podczas bitwy do obliczania obrażeń zadawanych atakującym brana jest pod uwagę liczebność obrońców jeszcze przed poniesieniem przez nich strat. Oddziały walczące na dystans odpowiadają ogniem na ostrzał. Na siłę ataku, obronę, i ruchliwość oddziałów mają wpływ zdolności taktyczne bohaterów oraz posiadane przez nich przedmioty, ale już nie siła ataku i obrony herosów. Gdy bohater pada w bitwie z armią innego państwa, trafia do niewoli – uwalniamy go, zdobywając miasto, w którym jest więziony.

Zapisujemy i wczytujemy stan gry w dowolnym momencie, również



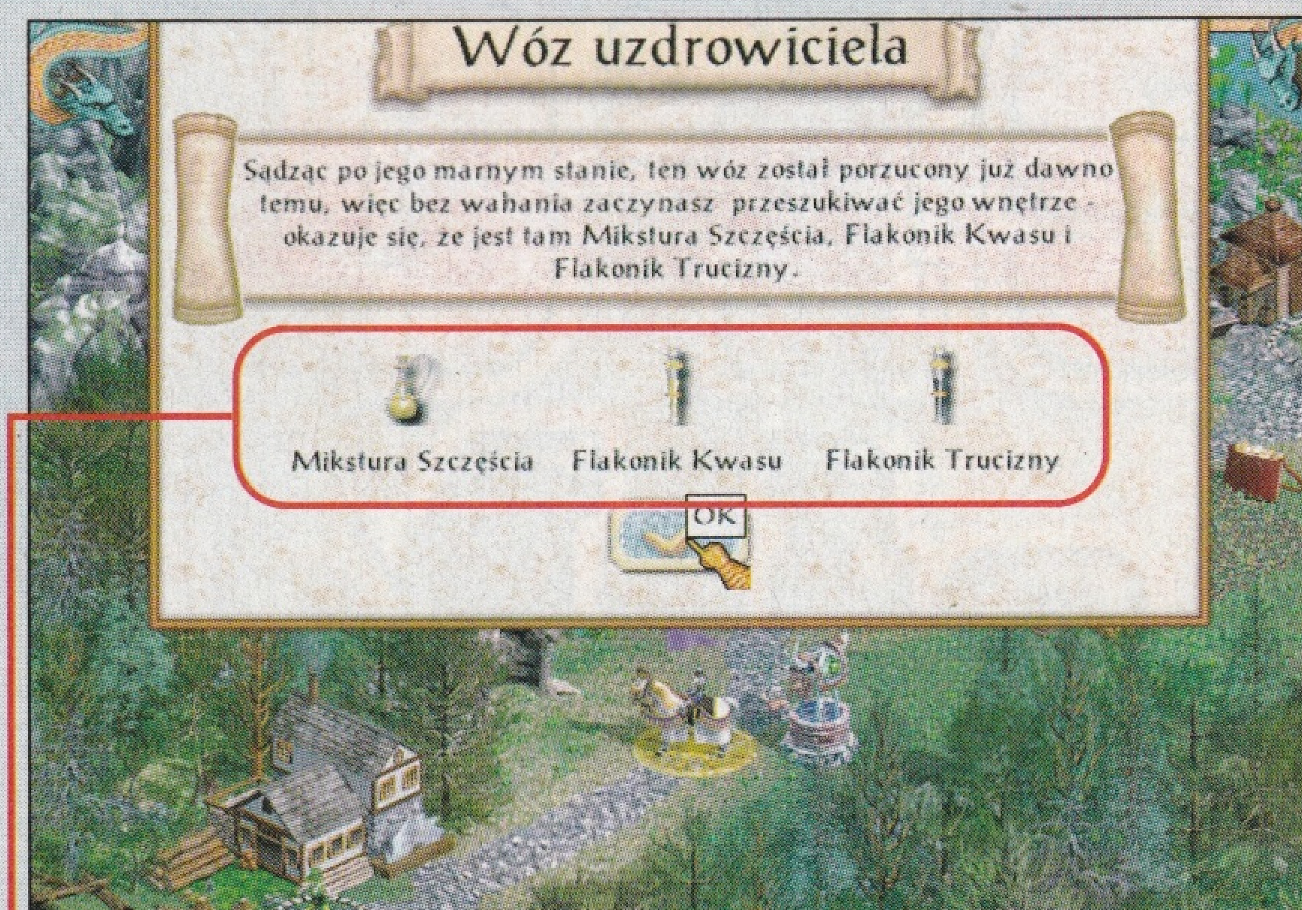

1 Aby rozpocząć grę, wybieramy któryś z 31 scenariuszy o różnym stopniu trudności albo jedną z sześciu kampanii. Jeśli chcemy, gramy też w kilka osób (od dwóch do sześciu) na jednym pecece



2 Na początku nasze miasto ● wygląda skromnie, a bohaterowi towarzyszy zaledwie kilku wojowników ●. Z tak nieliczną armią nie porywamy się na żadnych wrogów




3 Podchodzimy do skrzyni ze złotem i decydujemy, czy chcemy je zatrzymać ● czy też rozdać ludziom ● w zamian za cenne punkty doświadczenia. Czasem w skrzyni znajdujemy przemiot

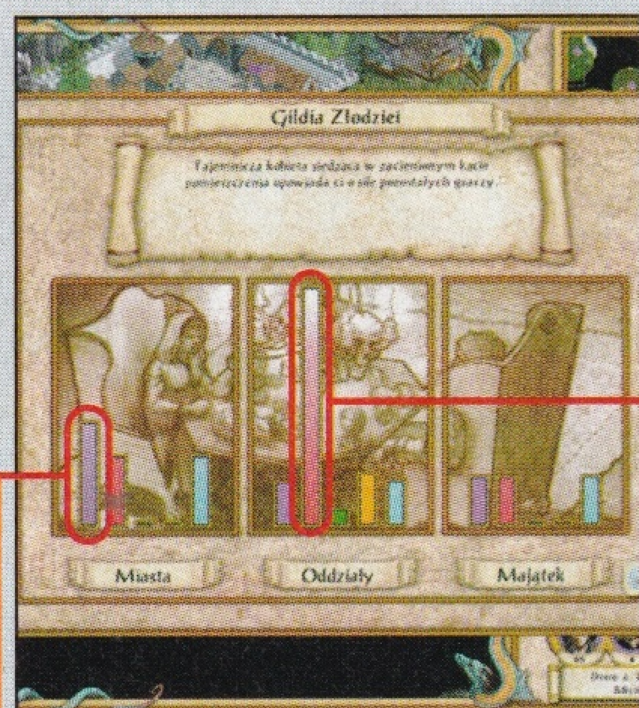



4 Zwiedzamy mapę i zaglądamy we wszystkie ciekawe miejsca. Dzięki temu znajdujemy pożyteczne przedmioty. Gdy podchodzimy do wozu uzdrowiciela, odnajdujemy magiczne eliksiry ●, które przydają się później w czasie walki

## DETALE




W miejskiej tawernie czeka wielu bohaterów do wynajęcia. Każdy ma inny życiorys i wygląd, jednak wszyscy herosi tego samego rodzaju ● mają na początku takie same umiejętności ●




Gildia Złodziei służy nam jako agencja wywiadowcza. Dzięki niej porównujemy rozwój naszego państwa z postępami wroga. Mamy najwięcej miast ●, ale armia Czerwonych jest wyjątkowo silna ●



Klawisz [V] otwiera okno dóbr dostępnych w wybranym fragmencie krainy, a także opisy tych cennych surowców. Jak widzimy, na wybranym terenie występują przede wszystkim złoża rudy ●




5 Po drodze rekrutujemy oddział chłopów. Zbrojni w widły wieśniacy to kiepscy wojownicy, ale przydają się w starciach ze słabymi przeciwnikami i pomniejszymi potworami. Poza tym każdy chłop płaci nam podatek: sztukę złota dziennie




6 Mając surowce, zaczynamy rozbudowę miasta. Budynki, jakie daje się postawić, są zaznaczone na zielono. Jedne umożliwiają szkolenie różnych jednostek, inne uczą bohaterów nowych zaklęć i umiejętności, wyposażają ich i zwiększają nasze dochody



7 Zbieramy pierwszą armię i wysyłamy ją do bitwy przeciw słabym oddziałom. Strona atakująca ma inicjatywę. Zawsze jest w dolnej części pola



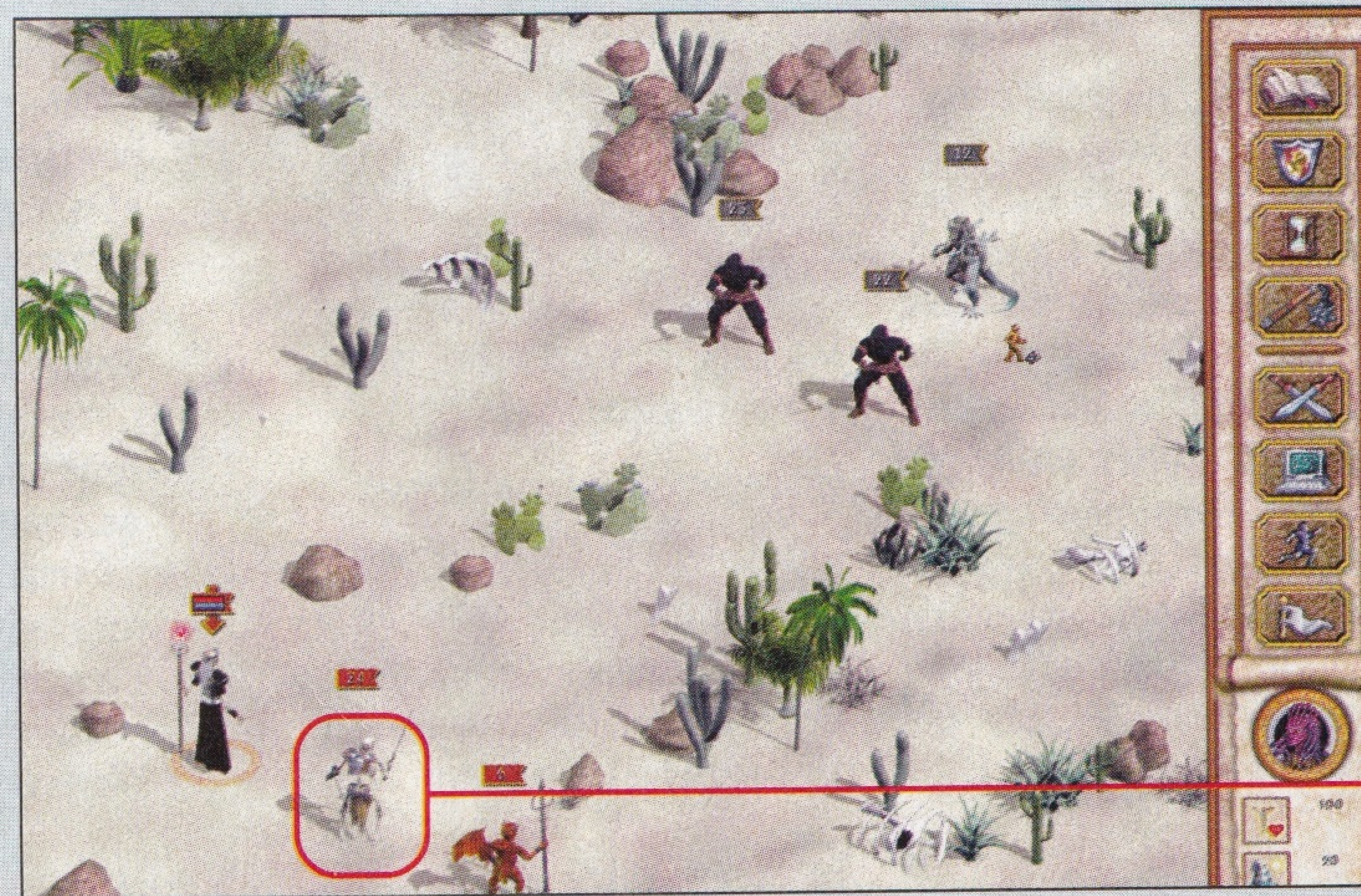

8 Armia naszego bohatera odnosi zwycięstwo. Po każdej bitwie widzimy, ilu zginęło naszych, a ilu wrogów. Tym razem straciliśmy tylko kilku żołnierzy




9 Bohaterowie zdobywają (głównie w walce) punkty doświadczenia i co jakiś czas awansują na wyższy poziom. Wybieramy wtedy, którą zdolność rozwinąć



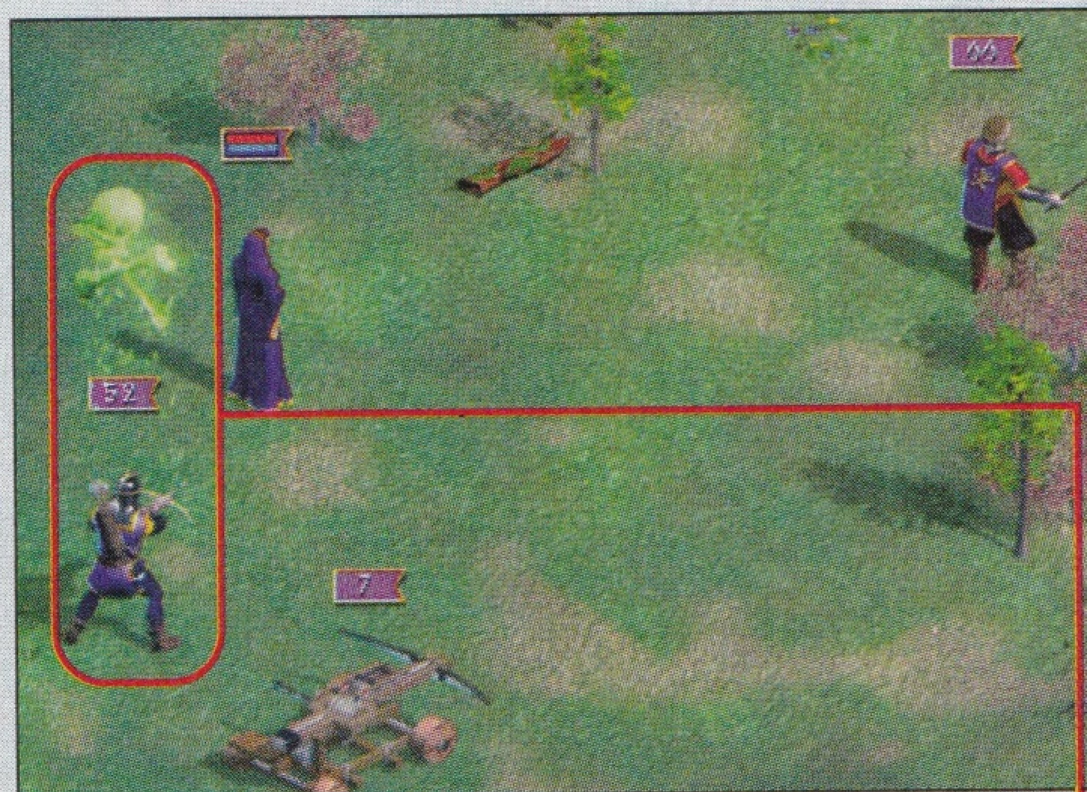

10 Gdy mamy silną armię, przeciwnicy uciekają przed nami. Decydujemy, czy pozwalamy im zbiec, staczamy bitwę czy też pozostawiamy to komputerowi. W tym ostatnim wypadku ryzykujemy, że mimo przewagi liczebnej poniesiemy straty



11 Każdy bohater może nauczyć się magii śmierci, ale celują w tym nekromanci. Wykorzystują w walce ożywieńców, którzy budzą strach w sercach wszystkich żywych istot, nawet znajdujących się w tej samej armii sojuszników




12 Budujemy fabrykę balist – machin wojennych, które strzelają z równie wielką siłą na każdy dystans



13 Machiny są odporne na trucizny, ale wrodzy magowie rzucają zaklęcie na naszych kuszników



14 Inny heros odkrywa magiczną studnię. Dociera do niej dopiero w następnej turze

# Heroes of Might and Magic IV



w czasie bitwy. To bardzo wygodne rozwiązanie, choć zmniejsza nasze emocje podczas starcia.

## WERDYKT

Kolejna część wielkiej sagi zaspokaja nasze oczekiwania. To świetna, wciągająca i bardzo długa gra. Jej zalety to przemyślane aspekty taktyczne i strategiczne, łatwa obsługa i wielka grywalność. Choć kraina z bajki nie wygląda już baśniowo, bohaterowie wciąż są magiczni i potężni.

Za plecami trolli i gromowładnych tytanów czujemy się bezpieczniej

## SKĄD BIERZE SIĘ MAGIA HEROSÓW

### Popularna jak McDonald's

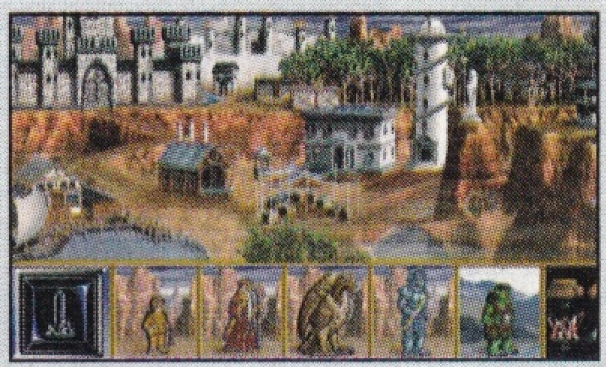
Cykl Heroes of Might and Magic zapoczątkowany w 1990 roku przez grę King's Bounty wciąż przyciąga graczy przed ekrany pecetów. Składające się na niego gry przedstawiają ciągle ten sam sztampowy świat fantasy. Nie uczą nas niczego, nie rozwijają wyobraźni, ograniczając się do powtarzania utartych schematów. Rozgrywka na pierwszy rzut oka wydaje się nudna: w kolejnych turach przemieszczamy bohaterów i rozgrywamy proste bitwy. Jednak seria Heroes of Might and Magic cieszy się olbrzymią i nieslabnącą popularnością wśród graczy.



W King's Bounty także odkrywaliśmy magiczny świat

### Przepis na sukces

Popularność tych gier bierze się stąd, że ich kolorowy świat stworzono, czerpiąc garściami z wszelkich możliwych legend. Każdy znajduje w nim coś dla siebie. Prosta rozgrywka nie przeszkadza w podziwianiu piękna bajkowej krainy. Co chwila czekają nas przyjemne niespodzianki, a bohater dynamicznie się rozwija, aż wreszcie armia pod jego wodzą staje się niezwyciężona. A każdy lubi odnosić sukcesy.



Magiczne miasta zawsze miały w sobie dużo uroku

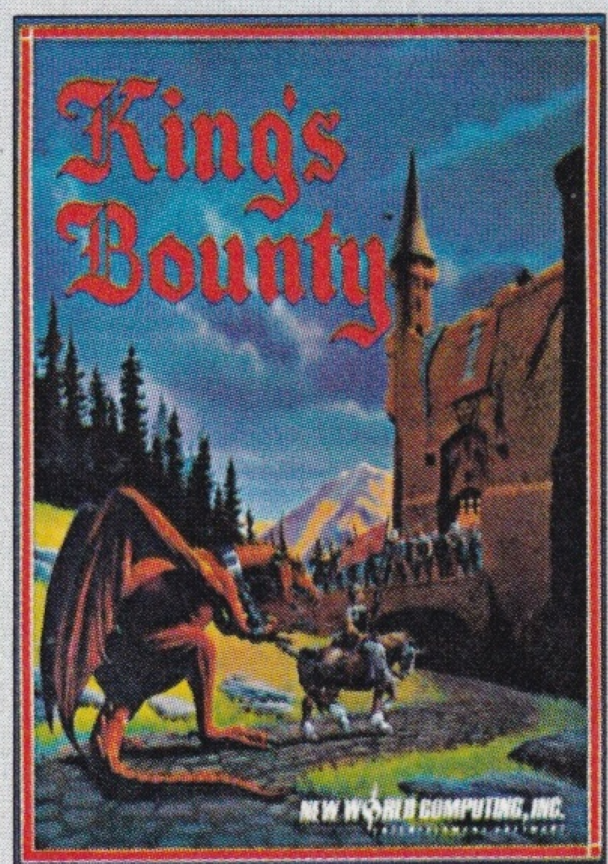


Obiekty w czwartej części nie wyglądają już tak bajkowo

### Dwanaście lat ewolucji

Ogólne zasady gry nie zmieniły się od pierwszej części cyklu. Tak jak w King's Bounty werbujemy jednostki, wynajmujemy bohaterów, odkrywamy krainę, gromadzimy surowce i zdobywamy miasta.

W kolejnych częściach zmieniano jednostki, ulepszano grafikę, dodawano czary i przedmioty magiczne. Gra wciąż nie razi przemocą, a zabawa jest przyjemna. Przegrywając, nie denerwujemy się, ale werbujemy kolejnych krzyżowców w brzęczących zbrojach czy ogniste smoki i jeszcze raz posyłamy armię w bój. Największą zmianę w historii seria przeszła w części czwartej, której autorzy mocno poszli w stronę realizmu.




Gra King's Bounty była taka piękna tylko na pudełku

## STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – opcje menu, budowa, wybór budynków i jednostek, rzucanie czarów, poruszanie się, przesuwanie mapy

Prawy przycisk myszy – okna informacyjne postaci i miejsc

**Na mapie głównej**

- Ctrl ← ↑ → ↓ – przesuwanie mapy
- G – gildia złodziei
- K – informacje o stanie królestwa
- H – przejście do kolejnego bohatera
- L – powtórzenie wydarzeń z bieżącej tury
- Z – zaznaczenie bohatera, który ma być uśpiony
- W – obudzenie bohatera
- C – rzucenie czarów
- V – okno surowców dostępnych na mapie
- I – informacja o scenariuszu
- Home – wycentrowanie ekranu na wybranym celu

**W mieście**

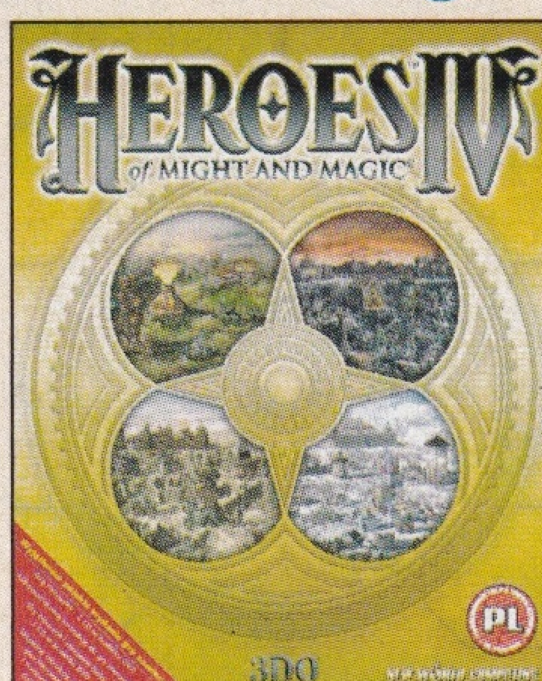
- A – rozkazy dla karawan
- M – targowisko
- B – budowa budynku
- H – wynajęcie bohatera
- C – wynajęcie jednostki

**W czasie bitwy**

- C – rzucanie czarów
- O – opcje walki
- R – ucieczka
- S – poddanie się
- A – automatyczna walka
- W – wstrzymanie działań jednostki
- D – rozkaz obrony dla jednostki
- F5 do F8 – zmiana taktyki walki

## SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

### Heroes of Might and Magic IV




Producent: 3DO
Wydawca w Polsce: CD Projekt




OD 12 LAT

| | |
|---|---|
| platforma testowa | → Windows 95/98 |
| wersja na GameCube'a | → brak |
| wersja na PlayStation 2 | → brak |
| wersja na Xboxa | → brak |
| poziom trudności | → dla początkujących |

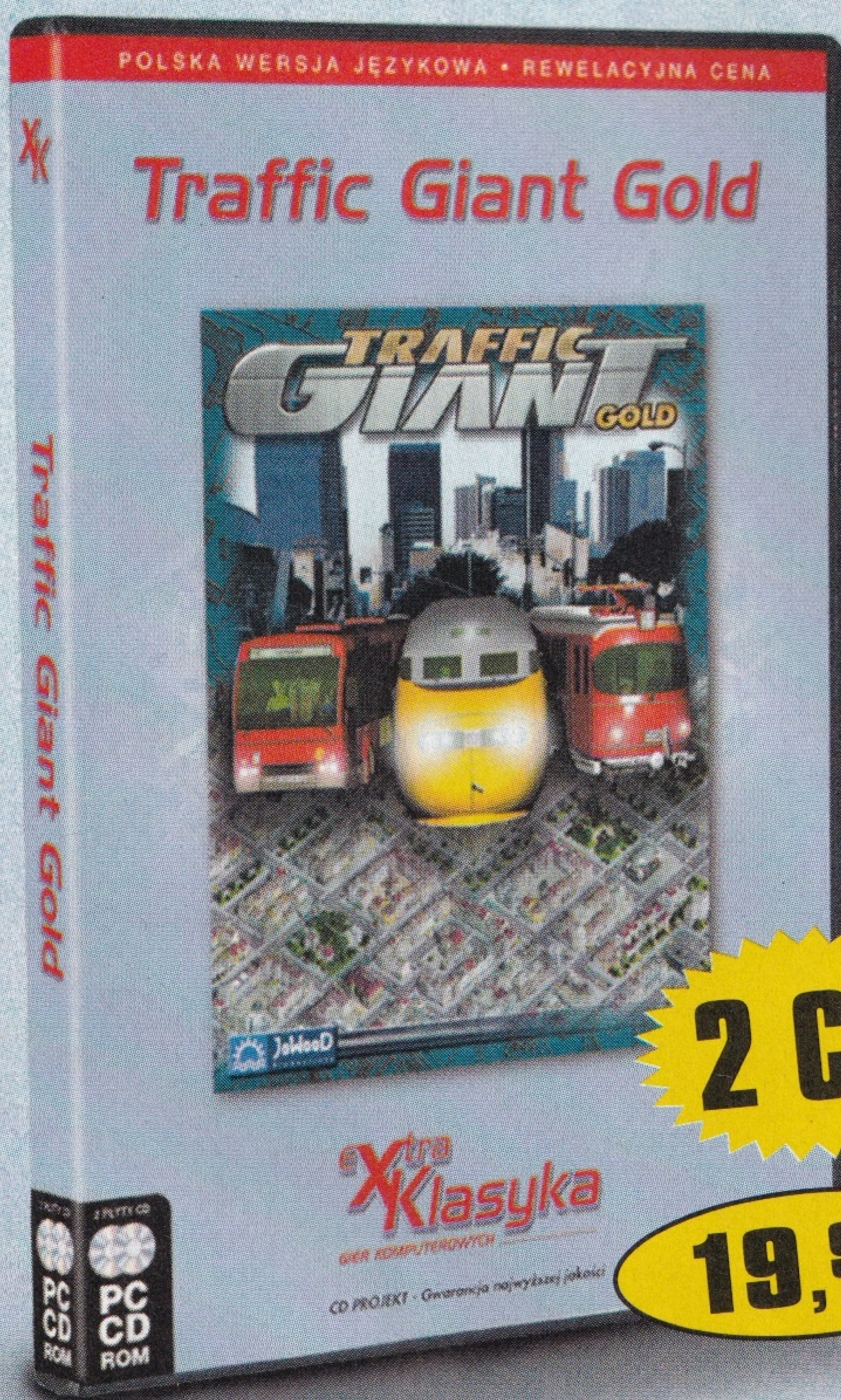
| | waga | | ocena |
|---|---|---|---|
| **GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)** | **50,0%** | **bardzo dobra** | **5,00** |
| Trochę mniej magiczna, trochę bardziej realistyczna. Ale to wciąż to samo niezwykłe, zniewalające Heroes of Might and Magic, do którego siada się „na godzinkę" i wstaje następnego dnia rano. W dodatku wydane bardzo solidnie: po polsku i z dwiema pierwszymi częściami gry w prezencie | | | |
| **JAKOŚĆ GRY** | **17,0%** | **bardzo dobra** | **4,82** |
| Poziom merytoryczny gry | 4,0% | bardzo dobry | 5 |
| Jakość grafiki | 4,0% | dobra | 4 |
| Dźwięk i muzyka | 4,0% | dobre | 4 |
| Język gry | 4,0% | polski | 6 |
| Dialogi mówione | 1,0% | polskie | 6 |
| **OBSŁUGA** | **8,0%** | **bardzo dobra** | **5,00** |
| Sterowanie | 3,0% | bardzo dobre | 5 |
| Liczba opcji konfiguracyjnych | 2,0% | bardzo duża | 5 |
| Zapis stanu gry | 1,0% | w każdym miejscu | 6 |
| Regulowany stopień trudności | 1,0% | jest | 6 |
| Współpraca z akceleratorami graficznymi | 1,0% | brak | 1 |
| Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) | | sześciu/brak takiej opcji | |
| **DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH** | **15,0%** | **dostateczne** | **3,20** |
| Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo | 3,0% | niegrywalne | 1 |
| Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000 | 3,0% | niegrywalne | 1 |
| Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2 | 3,0% | chwilami skokowe | 4 |
| AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200 | 3,0% | chwilami skokowe | 4 |
| AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS | 3,0% | płynne | 6 |
| **POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA** | **6,0%** | **dobra** | **4,17** |
| Serwis telefoniczny | 2,0% | (0 prefiks 22) 519 69 66 | 3 |
| Serwis online | 1,0% | www.cdprojekt.info | 4 |
| Podręcznik użytkownika | 3,0% | bardzo dobry | 5 |
| **INSTALACJA** | **4,0%** | **bardzo dobra** | **4,75** |
| Instalacja programu | 2% | bezproblemowa | 6 |
| Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta) | 0,5% | brak (750 MB) | 1 |
| Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku | 0,5% | brak | 1 |
| Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików) | 1,0% | bezproblemowe (0 MB) | 6 |
| **Ocena częściowa** | **100,0%** | **bardzo dobra** | **4,64** |
| Punkty dodatnie/ujemne | | + gratis 1. i 2. część gry | +0,3 |

| | | |
|---|---|---|
| **OCENA JAKOŚCI** | **bardzo dobra** | **4,94** |
| **Cena/Jakość** | **dostateczna** | |
| **CENA DYSTRYBUTORA** (zalecana przez wydawcę) → | **99,90 zł** | |
| **CENA ATRAKCYJNA** (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) → | **85 zł** | Sirius, Wadowice, tel. (0 prefiks 33) 823 52 11 |
| Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość | 99,90 zł/4,94 = 20,24 = dostateczna | |

# Największe hity, za jedyne 19,90 !!!

## eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!







## W sprzedaży od 22 maja!

Więcej informacji pod adresem: http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html

**W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.**




Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt – wiodący wydawca gier komputerowych. Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com. Więcej informacji www.cdprojekt.info

# Jedi Knight II Jedi Outcast[1]

**Gra zręcznościowa na PC | Po kilku marnych grach nareszcie jest: długo oczekiwany wielki przebój z serii Gwiezdnych wojen. Odkurzamy miecz świetlny i powracamy na ścieżkę Mocy!**

## TREŚĆ GRY

Choć od zagłady Gwiazdy Śmierci pokazanej w filmie Powrót Jedi minęły lata, ostatni dowódcy Imperium wciąż chcą zniszczyć odrodzoną Republikę. Znów wcielamy się w Kyle'a Katarna, który po walce w Dolinie Jedi o mało nie przeszedł na ciemną stronę Mocy. Wstrząśnięty bohater wyrzekł się swego dziedzictwa i przestał być rycerzem Jedi. Teraz z blasterem w ręku pracuje dla Rebelii jako najemnik.

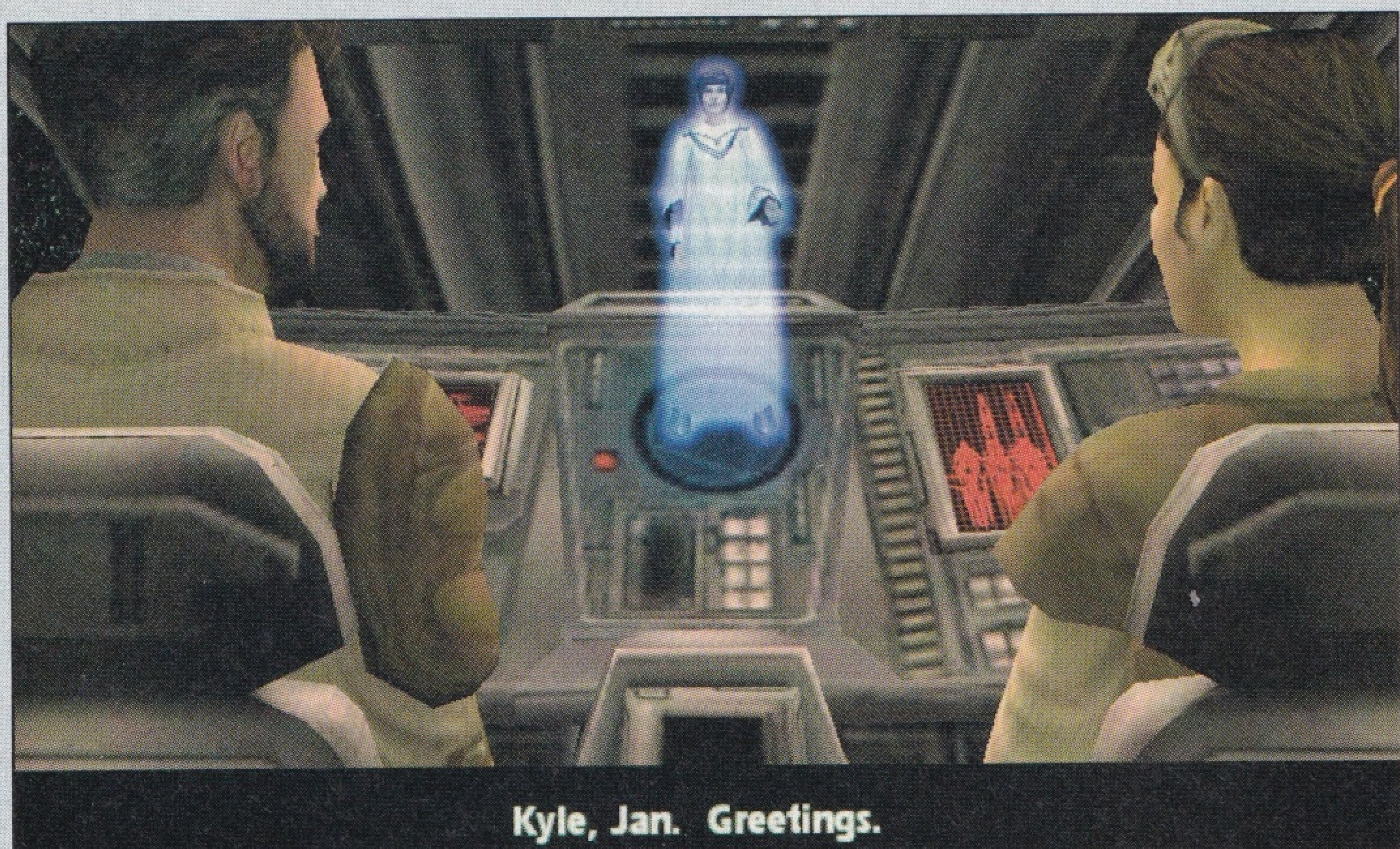
Tymczasem okazuje się, że Imperium ma sposób, by stworzyć armię wojowników posługujących się Mocą. Spotkanie z ciemnym Jedi lordem Dessanem i śmierć Jan Ors, towarzyszki Kyle'a, sprawiają, że bohater znów chce użyć Mocy.

Udajemy się więc do Doliny Jedi, gdzie spoczywa potęga starożytnych rycerzy. Potrzebujemy całej energii, by obudzić w sobie Moc. Kolejne kroki kierujemy na Yavin 4, do akademii Jedi Luke'a Skywalkera. Prosimy mistrza o oddanie miecza świetlnego. By odzyskać broń, bierzemy najpierw udział w treningu.

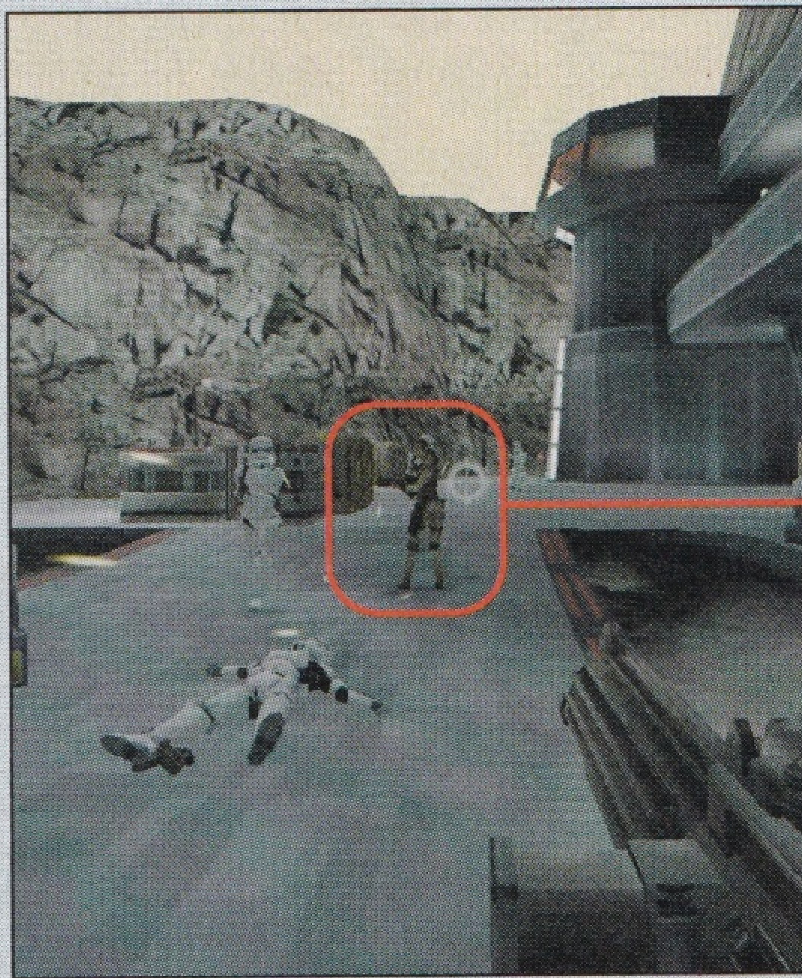
Na drodze do ujawnienia planów lorda Dessana i dowódcy Imperium admirała Fyyara stają nam gromady przeciwników.

[1] Ang. Rycerz Jedi: Wyrzutek Jedi. Wymowa: dżedaj najt: dżedaj autkast

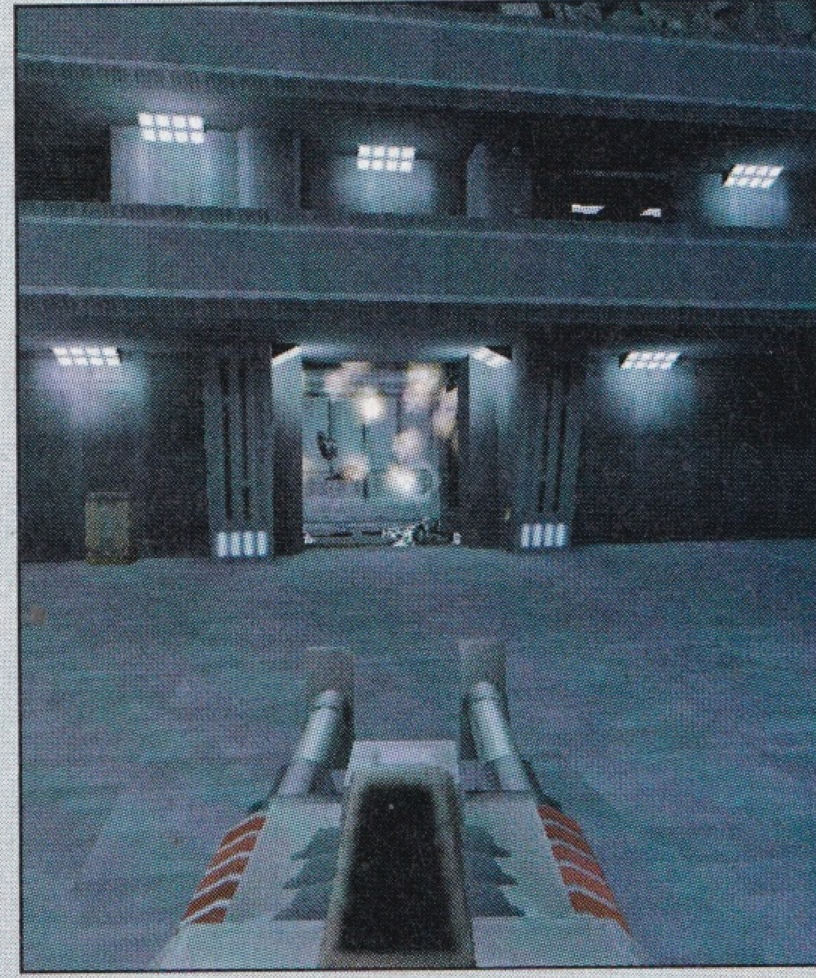
## PRZEBIEG GRY



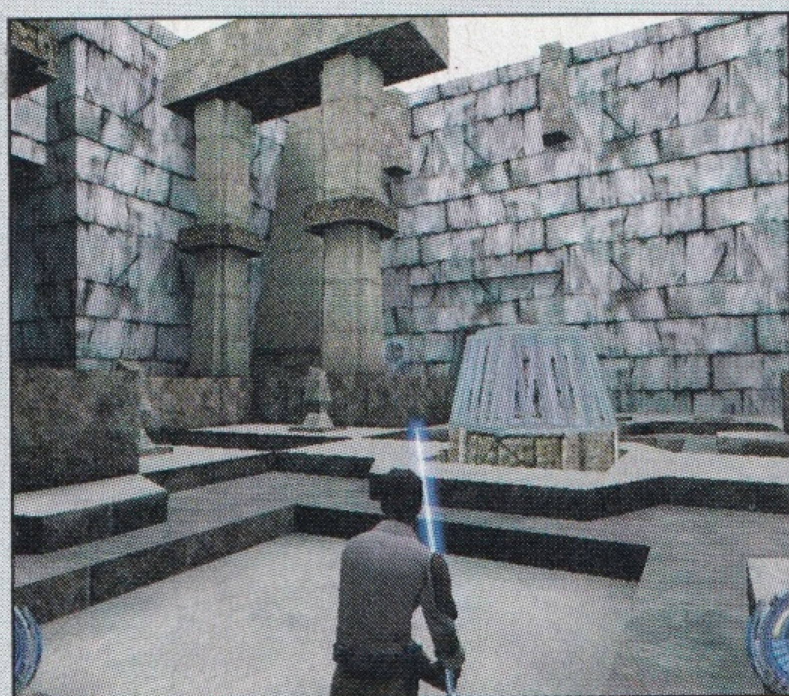

1 Filmy są mieszaniną przygotowanych wcześniej animacji i scen przedstawianych za pomocą programu gry. Oto Mon Mothma wysyła nas na kolejną pozornie banalną misję. Mamy sprawdzić, co znajduje się w jednej z imperialnych placówek



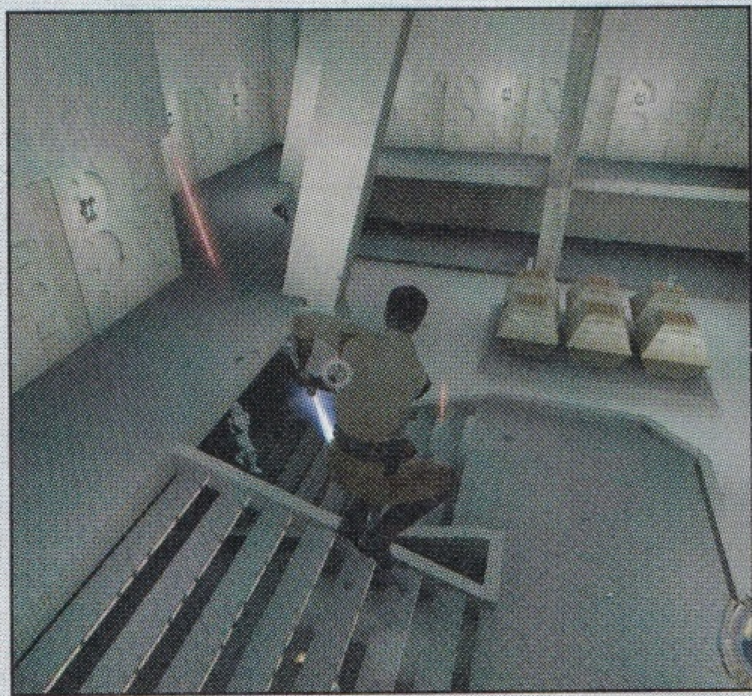
2 Uzbrojeni w pistolet ruszamy do boju. Uważamy, by naszej towarzyszce nic się nie stało. Jej śmierć to koniec gry!



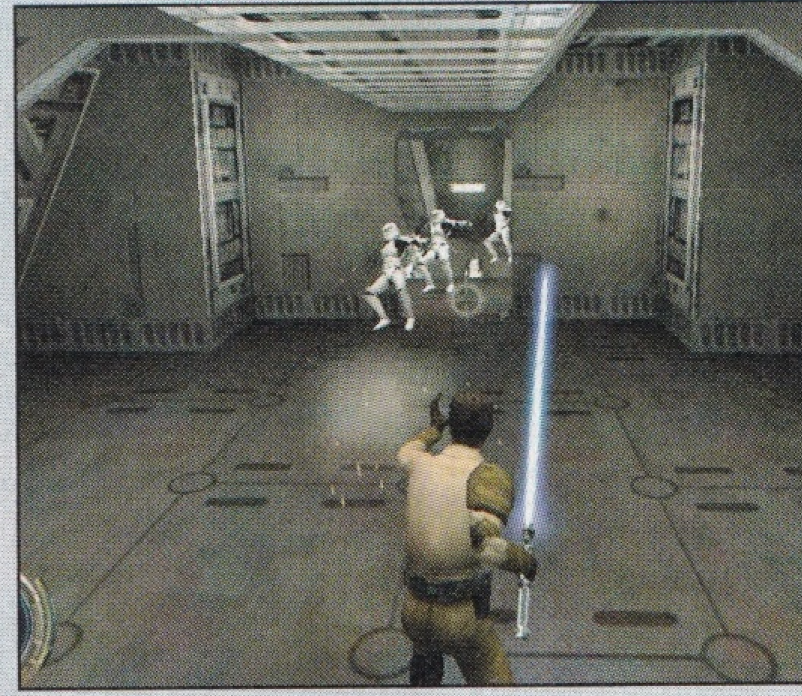
3 Aby otworzyć pancerne wrota, uzbrajamy działo laserowe bazy i otwieramy sobie drogę do środka



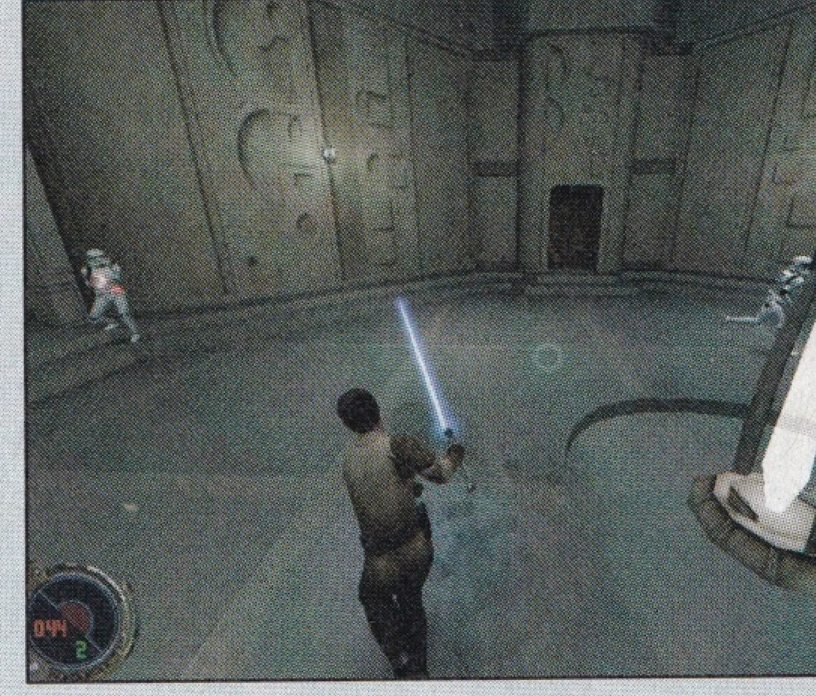
4 Gdy Jan ginie, ruszamy do Doliny Jedi. Na Yavinie przechodzimy forsowny trening posługiwania się Mocą



5 Skok przy wykorzystaniu Mocy to ważna zdolność. Dzięki niej dostajemy się w niedostępne miejsca



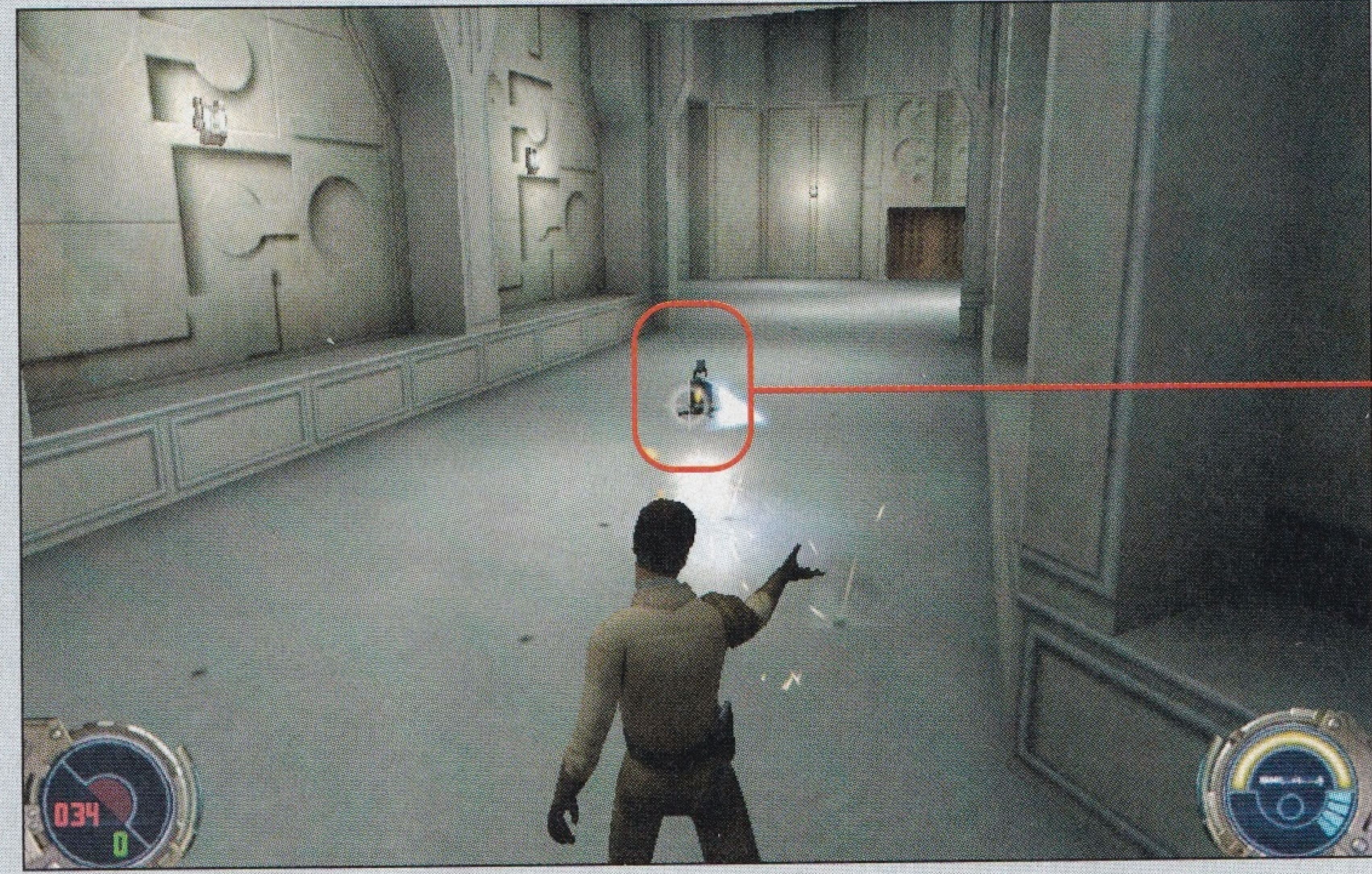
6 Jedna z przydatniejszych sztuczek to pchnięcie. Gdy lepiej władamy Mocą, przewracamy kilku przeciwników naraz



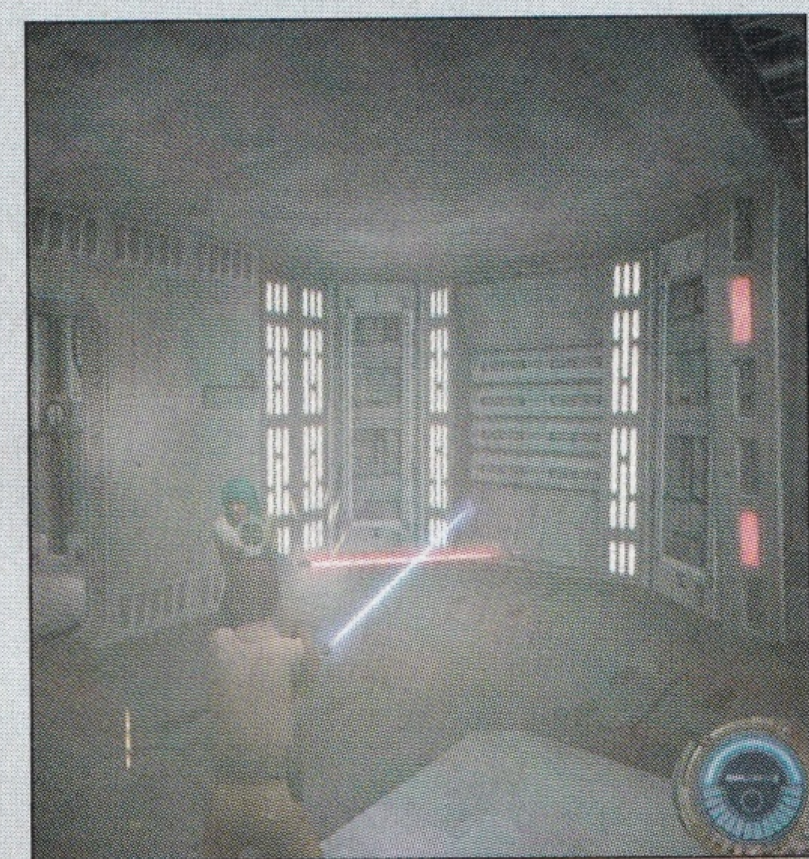
7 Gdy korzystamy z przyspieszenia, czas zwalnia. Ta zdolność przydaje się w walce i do rozwiązywania zagadek



8 Nasz miecz świetlny to najpotężniejsza broń w całej grze. Większość przeciwników ginie od jego jednego ciosu. Sztuka polega na celnym ich zadawaniu i umiejętnym blokowaniu nadlatujących strzałów



9 Rzut mieczem świetlnym to sztuka niełatwa do opanowania, jednak bywa, że przechyla szalę zwycięstwa na naszą stronę. Doskonale sprawdza się przeciwko takim celom, jak automatyczne działka laserowe lub stojący dalej snajperzy wroga



10 Na naszej drodze stają Reborn, czyli Odrodzeni. To nie Jedi, ale zwykli ludzie, którzy dzięki eksperymentom zyskali Moc



11 Tavion jest wierną poddaną lorda Dessana. Pojedynek z nią to pierwsze trudne starcie, bo Tavion mądrze używa Mocy i zaciekle walczy



12 Gdy przeciwnik jest poza zasięgiem ciosów naszego miecza, używamy karabinu snajperskiego. Im dłużej trzymamy klawisz, tym mocniej strzelamy



13 Wykorzystując lornetkę, widzimy wyraźnie, jak szczegółowe i ładnie wykonane są wszystkie postacie występujące w grze. Całkiem jak w filmie!

# Jedi Knight II Jedi Outcast

Walczymy z najgorszymi mętami galaktyki, Rodianami i Weequeyami zamieszkującymi Nar Shadaa – księżyc przemytników i pomagamy Lando Calrissianowi odbić Miasto w Chmurach z rąk bandytów.

Penetrujemy placówki Imperium oraz statki kosmiczne, walcząc ze szturmowcami, elitarnymi żołnierzami znanymi z trzech starszych części gwiezdnej sagi George'a Lucasa (Gwiezdne wojny, Imperium kontratakuje, Powrót Jedi).

Najpiękniejsze i najbardziej dynamiczne fragmenty rozgrywki to pojedynki na miecze świetlne, które często toczymy. Tym razem naszymi przeciwnikami nie są ciemni Jedi, lecz armia Odrodzonych i Żołnierzy Cienia, znakomicie posługujących się nie tylko Mocą, ale także świetlistą bronią Jedi.

Ale dopiero kiedy odzyskujemy miecz świetlny, zaczyna się zręcznościowa zabawa na całego. Akcję obserwujemy zza pleców bohatera albo z jego oczu. Pierwsze ujęcie nadaje się doskonale do walki mieczem świetlnym, sprawia, że gra staje się jeszcze bardziej filmowa i łatwiej orientujemy się, gdzie są wrogowie. Zaś gdy oglądamy świat z oczu bohatera, szybko i dokładnie celujemy i strzelamy.

Jedi uzbrojony w miecz jest groźnym przeciwnikiem i łatwo radzi sobie nawet z kilkoma wrogami naraz. Kyle wykonuje skomplikowane kombinacje ciosów, odbija pociski i coraz lepiej posługuje się świetlnym ostrzem.

Wraz z postępami rośnie w nas też Moc. Na początku mamy tylko podstawowy zestaw zdolności: wyżej skaczemy, szybciej biegamy, przyciągamy i odpychamy przedmioty. Potem nasz bohater odwraca uwagę przeciwników, razi ich piorunami, dusi jak Darth Vader w Gwiezdnych wojnach, leczy rany i otacza się ochronnym polem. Moce mają różne poziomy zaawansowania i zależnie od nich dają rozmaite efekty.

## STEROWANIE

- W, S – ruch do przodu/do tyłu
- A, D – ruch w lewo/w prawo
- Lewy przycisk myszy – strzał
- Prawy przycisk myszy – strzał drugiego rodzaju
- Spacja – skok
- shift – powolny ruch
- C – kucnięcie
- 1 – miecz świetlny, drugim naciśnięciem wyłączamy miecz, nie odkładając go
- 2 do 9 – bronie strzeleckie i ładunki wybuchowe
- B – bacta tank (pojemnik z leczniczą bactą)
- L – noktowizor
- G – lornetka

## TECHNIKALIA

Gra wymaga szybkiego peceta. Posiadacze wolniejszych oglądają płynną animację tylko po zmniejszeniu rozdzielczości i liczby detali.

Do stworzenia Jedi Knight II wykorzystano zmodyfikowany program Quake'a III. Postacie poruszają się naturalnie, zaś efekty trafień są świetne: wrogowie spadają z krawędzi, lecą odrzuceni siłą strzału. Podczas pojedynków świetlne ostrza migają w oczach, a ciosy krzeszą fontanny iskier.

Na początku gra jest typową trójwymiarową strzelaniną: walczymy uzbrojeni w lasery i karabiny energetyczne.

## KIM JEST KYLE KATARN



We wszystkich częściach gry Kyle Katarn nosi ten sam nierzucający się w oczy strój

Kyle Katarn to najemnik współpracujący z Rebelią, a później z Nową Republiką. Pierwszy raz pojawił się w grze Dark Forces wydanej w 1996 roku. Na początku pracował dla Imperium, ale szybko zorientował się, że walczy po złej stronie. Pomagając Rebeliantom, przyczynił się do zniszczenia wielkiego statku fabryki produkującego bojowe cyborgi.

Dwa lata później w grze Dark Forces 2: Jedi Knight odkryliśmy, że Kyle jest synem Jedi i włada Mocą. Używaliśmy miecza świetlnego i walczyliśmy z ciemnymi Jedi. Kyle pojawia się też w dodatku do gry zatytułowanym Mysteries of the Sith, ale nie jest jego głównym bohaterem.

Kyle Katarn od początku stoi na krawędzi między jasną i ciemną stroną Mocy. Zależnie od naszych wyborów grę Jedi Knight kończyliśmy jako Mistrz jednej z tych stron.

## DETALE



Miecz przytknięty do ściany zostawia realistyczne ślady, które jednak szybko znikają. Ciekawy efekt, szkoda że zabrakło konsekwencji



Wskaźnik pokazuje stan koncentracji na użyciu Mocy, a także styl walki mieczem – niebieski to lekki, żółty średni, a czerwony – mocny

## STARE I NOWE POMYSŁY W ŚWIECIE GWIEZDNYCH WOJEN



**Luke Skywalker**

W grze spotykamy Luke'a we własnej osobie. Co więcej, mamy okazję nie tylko ćwiczyć pod jego okiem, ale i walczyć z nim ramię w ramię



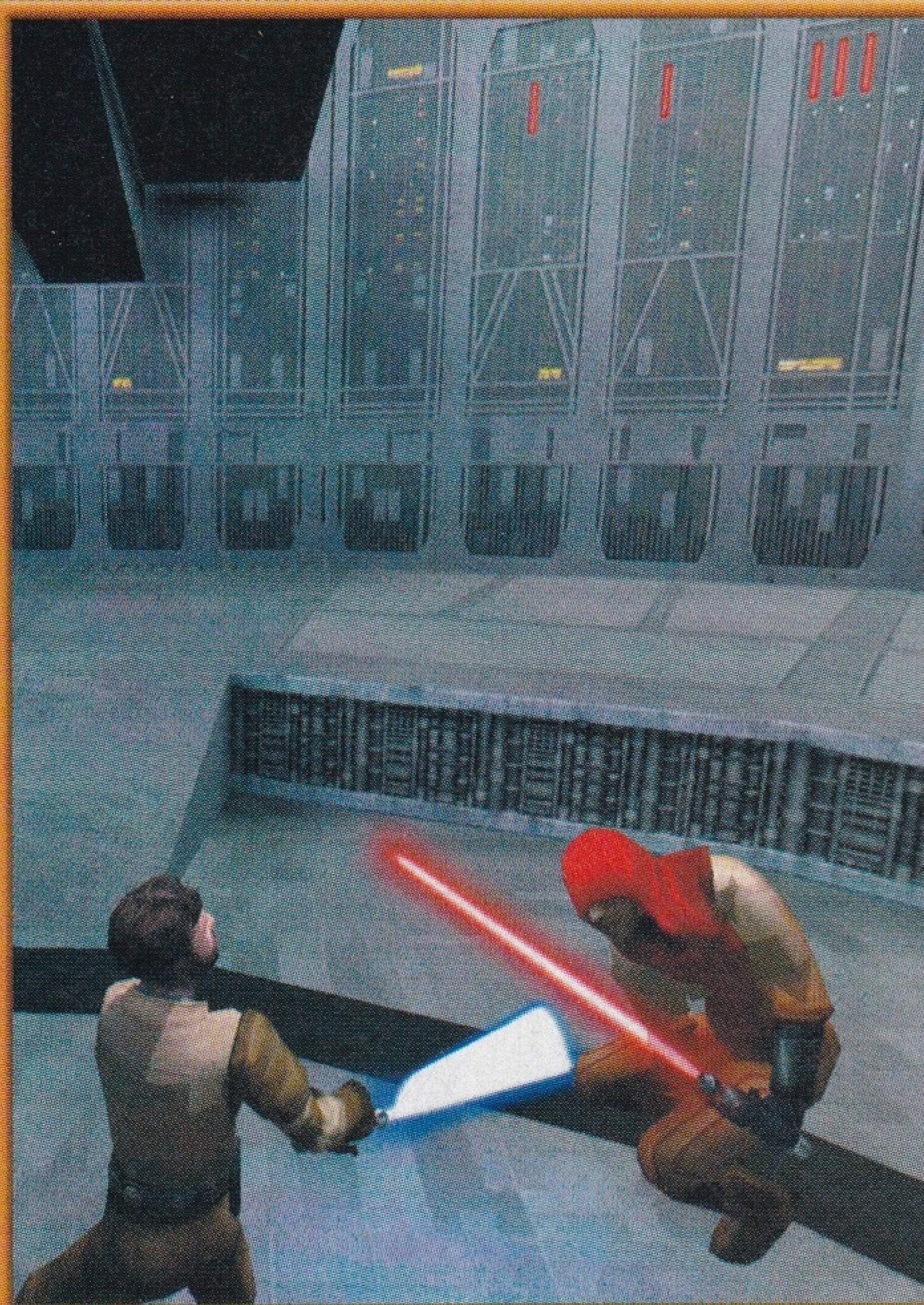
**Szturmowcy**

Faceci w bieli, czyli szturmowcy Imperium, to obowiązkowy przeciwnik w każdej grze nawiązującej do Gwiezdnych wojen. Tym razem są poważnym zagrożeniem. Zawdzięczają to poprawionej sztucznej inteligencji



**Bowcaster**

Strzelamy z kuszy, której używał Chewbacca i jego pobratymcy

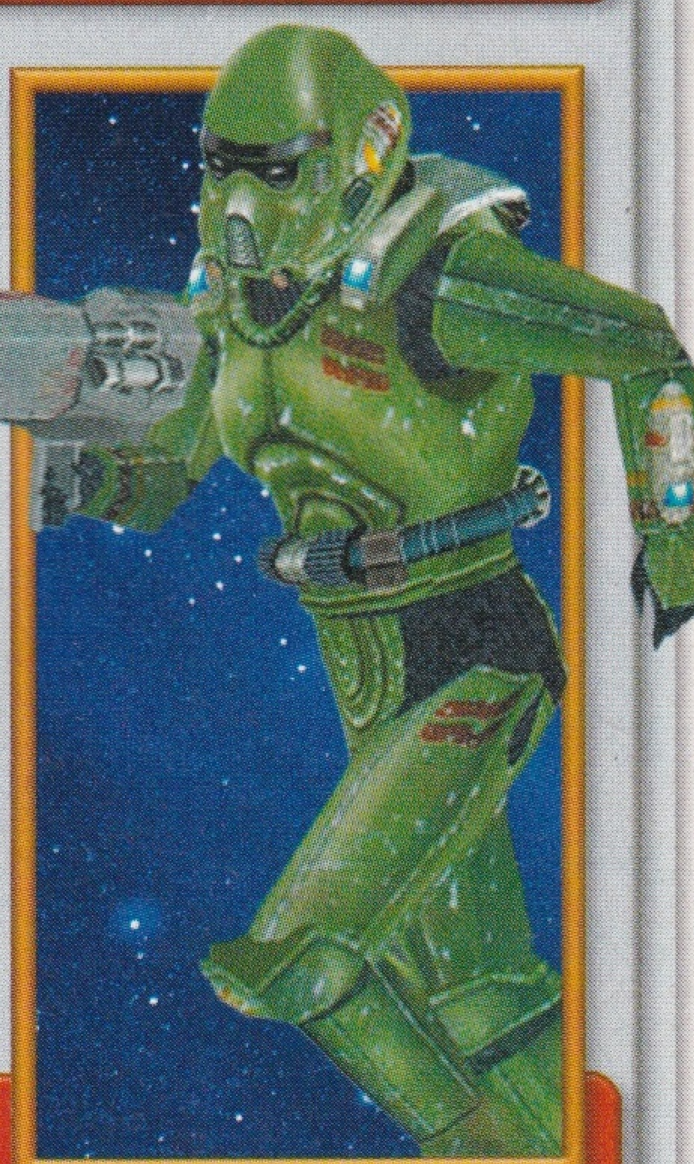


Świat Gwiezdnych wojen po raz kolejny ożywa na ekranach komputerów. Każda gra uzupełnia go o elementy nieznane z filmów – planety, rasy obcych, broń, bohaterów i pojazdy. Tak też jest i w Jedi Outcast. Ale tym razem twórcy postanowili wykorzystać również przedmioty, miejsca i bohaterów, których pamiętamy z kina. **GRY** uważają to za dobry pomysł. Dzięki temu czujemy się, jakbyśmy uczestniczyli w kolejnej części kosmicznej sagi.



**Odrodzeni**

Odrodzeni to ludzie sztucznie obdarzeni Mocą – pomysł nowy i ciekawy. Dzięki temu mamy godnych przeciwników z mieczami świetlnymi



**Wojska bagienne**

Z filmów znamy szurmowców klasycznych i oddziały arktyczne. W grach pojawiają się też inne jednostki, takie jak Żołnierze Ciemności z pierwszej części Dark Forces czy swamptrooperzy – wojska walczące na bagnach



**Dezintegrator wyborowy**

Oprócz znanych z filmów blasterów dostajemy do rąk karabin snajperski

# Jedi Knight II Jedi Outcast

Zagadki nie są zbyt trudne. Spostrzegawczość i kojarzenie faktów wystarczają, by zamknięta droga stanęła otworem. Dzięki Mocy rozwiązujemy wiele problemów. Gdy stajemy pod zamkniętymi drzwiami, które otwiera oficer w pomieszczeniu za kuloodporną szybą, jeden ruch ręką wystarcza, by przekonać go, że widzi kolegę.

Gra wymaga nie tylko sprytu, ale i zręczności. Skaczemy po platformach, biegamy nad przepaściami i balansujemy pod sufitami na przewodach. Akrobacje są trudne, więc często giniemy. Dlatego zapisujemy stan gry zawsze, gdy jesteśmy bezpieczni i mamy wysoki poziom zdrowia i osłon.

Niestety otoczenie wygląda szaro i smutno. Oczywiście imperialna baza to nie hotel i nie ma robić miłego ważenia. Ale Miasto Chmur też szybko nas nudzi. Przemierzamy puste korytarze i wchodzimy do równie pustych pomieszczeń. Wydaje się, że główny element dekoracyjny to skrzynie. Program gry nie radzi sobie z wyświetlaniem dużych przestrzeni. Gdy wychodzimy z zamkniętych sal, animacja zaczyna skakać.

Wielkie brawa należą się natomiast twórcom odpowiedzialnym za kreację postaci, w tym autorom sztucznej inteligencji kierującej poczynaniami przeciwników. Szturmowcy Imperium chowają się za przeszkodami i współpracują, choć niekiedy zdarza się, że strzelają sobie w plecy albo nie trafiają z dwóch metrów w cel.


**Choć Imperator dawno zginął, wojska Imperium wciąż są groźne**

Udźwiękowienie gry jest nadzwyczajne. Odgłosy wybuchów, świst laserów i brzęczenie ścierających się mieczy świetlnych brzmią idealnie. Wspaniale oddano też wypowiedzi postaci, między innymi Lando Calrissiana, któremu użyczył głosu Billy Dee Wiliams – aktor grający tę postać w filmie Imperium kontratakuje.

Jedi Knight II to gra wymagająca poświęcenia i czasu. Niecierpliwi gracze szybko zrażają się pierwszymi trudnymi poziomami. Samo poruszanie się po nich wymaga precyzyjnego i szybkiego posługiwania się myszką i klawiaturą, a walka jest dużo trudniejsza.

Zabawa rozkręca się powoli, ale po odzyskaniu miecza i obudzeniu Mocy rozgrywka nabiera rumieńców. Od tej chwili nasze doznania są już tylko coraz lepsze.

## WERDYKT

Niestety do tej beczki miodu wydawca dokłada wielką łyżkę dziegciu. Jedi Knight został wydany po angielsku. To ogromna strata, bo gra ma rozbudowaną fabułę, a brak tłumaczenia w zasadzie uniemożliwia zabawę osobom nie znającym angielskiego. W dodatku gra jest okropnie droga.

Mimo tych wad, **GRY** zachwyciły się nowymi przygodami rycerza Jedi na ścieżkach Mocy. Nie tylko spotykamy się z samym Luke'iem Skywalkerem, ale nawet walczymy u jego boku! Jeśli mamy szybki komputer, znamy angielski i lubimy Gwiezdne wojny, Jedi Knight II to dla nas propozycja nie do odrzucenia. Żadna gra akcji nie da nam takiej satysfakcji.

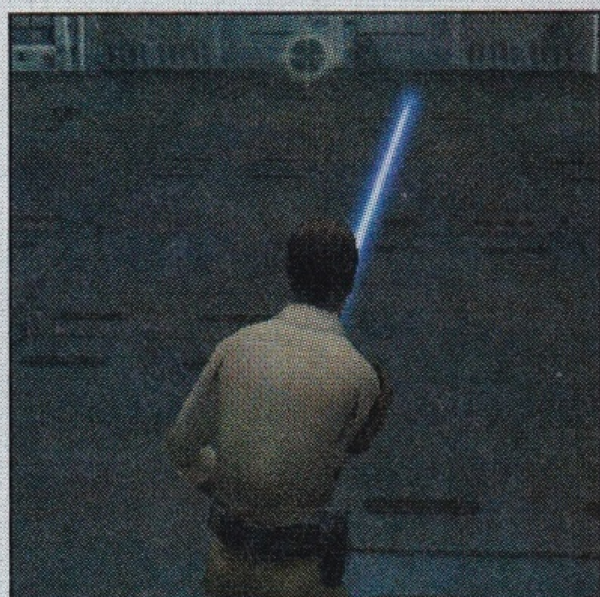
## MIECZ ŚWIETLNY – BROŃ RYCERZA JEDI

Jedi Outcast to pierwsza gra, w której walki na miecze świetlne wiernie oddają ducha filmowej sagi. Przy tym są one równie widowiskowe jak w niedoścignionych pod tym względem konsolowych bijatykach.

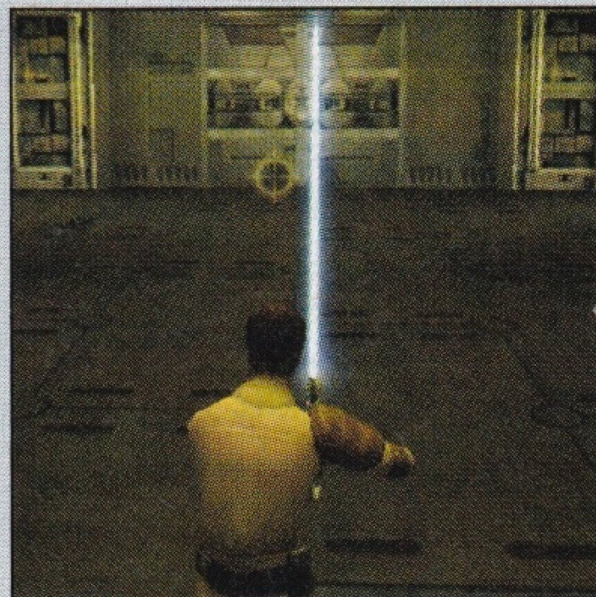
Wykorzystujemy ciosy i bloki, jak w prawdziwej szermierce. Czasem pojedynek kończymy bez uszczerbku na zdrowiu, a w pechowym starciu giniemy po kilku sekundach. Mieczom zdarza się też sczepić w efektownym błysku, dokładnie tak, jak w filmie. Wtedy siłujemy się z przeciwnikiem, by go odepchnąć i ciąć.

Efektowną sztuczką jest spowolnienie czasu, gdy używamy Mocy do przyspieszenia ruchów Kyle'a. Walki toczą się wtedy w zwolnionym tempie i przypominają pojedynek Luke'a z widmem Vadera w jaskini na Dagobah.

Mistrzowskie opanowanie walki mieczem zajmuje dużo czasu. Pojedyncze ciosy wyprowadzamy jednak w prosty sposób: Wciskamy i przytrzymujemy strzał, a potem naciskamy klawisze ruchu. Cięcia i pchnięcia łączą się w widowiskowe sekwencje. Gdy atakujemy, nie da się blokować strzałów.


**Postawa lekka umożliwia zadawanie szybkich cięć zabierających mało energii. Niełatwo blokować cięższe uderzenia wroga, wykonujemy za to nieskończenie długie kombinacje ciosów**


**Postawa średnia jest uniwersalna. Ciosy mają duży zasięg, są przy tym szybkie i zabierają sporo zdrowia. Ta postawa świetnie nadaje się do pojedynków. Łączymy do pięciu następujących po sobie ciosów**


**Postawa mocna nie pozwala stosować kombinacji. Jedi bierze potężny zamach i jeśli trafia w cel, zwykle zabija na miejscu. Tak mocne ciosy często przełamują obronę przeciwnika, ale są powolne**

## SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

### Jedi Knight II: Jedi Outcast

Producent: Lucas Arts/Raven
Wydawca w Polsce: Licomp Empik Multimedia







| | |
|---|---|
| platforma testowa | Windows 95/98 |
| wersja na GameCube'a | brak |
| wersja na PlayStation 2 | brak |
| wersja na Xboxa | brak |
| poziom trudności | dla zaawansowanych |

| | waga | | ocena |
|---|---|---|---|
| **GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)** | **50,0%** | **bardzo dobra** | **5,00** |
| To wiecej niż gra, to kolejna część Gwiezdnych wojem, tym razem z nami w roli głównej. Zachwyca nas do tego stopnia, że wybaczamy jej tak poważne (zazwyczaj wręcz dyskwalifikujące) wady, jak brak polskiej wersji, wielkie wymagania sprzętowe i niedopuszczalnie wysoką cenę | | | |
| **JAKOŚĆ GRY** | **17,0%** | **dobra** | **4, 18** |
| Poziom merytoryczny gry | 4,0% | bardzo dobry | 5 |
| Jakość grafiki | 4,0% | bardzo dobra | 5 |
| Dźwięk i muzyka | 4,0% | celujące | 6 |
| Język gry | 4,0% | angielski | 1 |
| Dialogi mówione | 1,0% | angielskie | 3 |
| **OBSŁUGA** | **8,0%** | **celująca** | **5,75** |
| Sterowanie | 3,0% | celujące | 6 |
| Liczba opcji konfiguracyjnych | 2,0% | bardzo duża | 5 |
| Zapis stanu gry | 1,0% | w każdym miejscu | 6 |
| Regulowany stopień trudności | 1,0% | jest | 6 |
| Współpraca z akceleratorami graficznymi | 1,0% | jest | 6 |
| Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) | | jeden/32 | |
| **DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH** | **15,0%** | **dostateczne** | **3,20** |
| Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo | 3,0% | niegrywalne | 1 |
| Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000 | 3,0% | skokowe | 3 |
| Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2 | 3,0% | chwilami skokowe | 4 |
| AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200 | 3,0% | chwilami skokowe | 4 |
| AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS | 3,0% | chwilami skokowe | 4 |
| **POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA** | **6,0%** | **dobra** | **4,17** |
| Serwis telefoniczny | 2,0% | (0 prefiks 22) 651 73 24 do 26 | 3 |
| Serwis online | 1,0% | www.lem.com.pl | 4 |
| Podręcznik użytkownika | 3,0% | bardzo dobry | 5 |
| **INSTALACJA** | **4,0%** | **dobra** | **4,00** |
| Instalacja programu | 2% | bezproblemowa | 6 |
| Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta) | 0,5% | brak (640 MB) | 1 |
| Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku | 0,5% | brak | 1 |
| Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików) | 1,0% | bezproblemowe (>0 MB) | 3 |
| **Ocena częściowa** | **100,0%** | **bardzo dobra** | **4,56** |
| Punkty dodatnie/ujemne | | | |

| | |
|---|---|
| **OCENA JAKOŚCI** | **bardzo dobra 4,56** |
| **Cena/Jakość** | **niedostateczna** |
| **CENA DYSTRYBUTORA** (zalecana przez wydawcę) | **169,90 zł** |
| **CENA ATRAKCYJNA** (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) | **149 zł** Axis, Świebodzin, tel. (0 prefiks 68) 382 72 29 |
| Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość | 169,90 zł/4,56 = 37,06 = niedostateczna |

# Witaj w świecie mocy i magii!

## Might and Magic IX

Najnowsza część kultowej gry role-playing w sprzedaży od 5 czerwca w rewelacyjnej cenie $99^{90}$ zł!

Polskie wydanie zawiera:
- Grę Might and Magic® IX na 2CD
- Grę Might and Magic® VIII na 2CD

Polskie wydanie zawiera:
- Grę Heroes™ IV - 2 CD w pudełku DVD
- 128-stronicową instrukcję do gry Heroes™ IV
- Gry Heroes™ I i Heroes™ II Gold - 2 CD w pudełku DVD
- Wspólną instrukcję do gier Heroes™ I i Heroes™ II Gold

Jedna z najbardziej oczekiwanych gier strategicznych 2002 roku już w sprzedaży w cenie $99^{90}$ zł!

## Heroes™ IV of Might and Magic®

3DO™

NEW WORLD COMPUTING®
www.mightandmagic.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT®

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

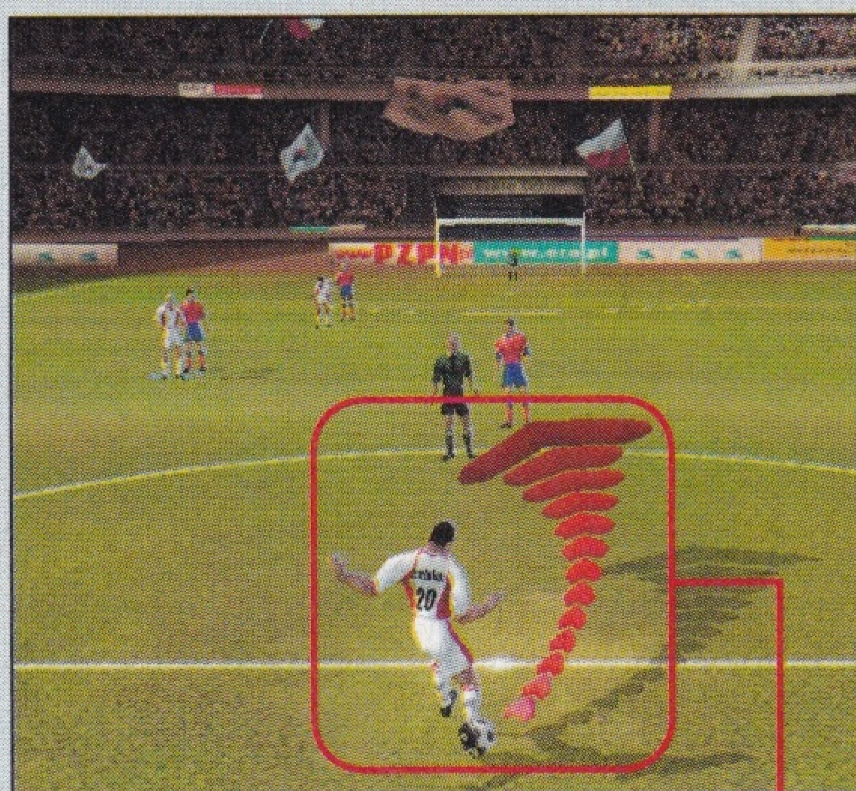
PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT •

Fot.: Ludmiła Mitręga/FORUM

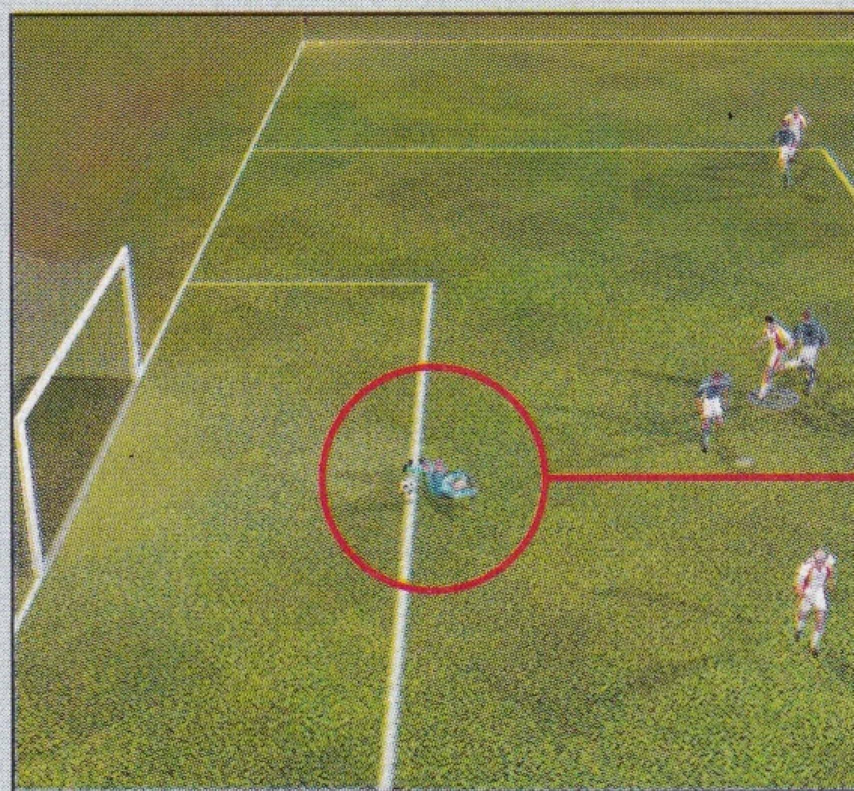
## STEROWANIE

[strzałki] – kierunek biegu piłkarza
W – sprint
S – krótkie podanie lub przełączenie się na innego zawodnika
A – długie podanie lub wślizg
D – strzał lub odebranie piłki
Q – dośrodkowanie lub agresywny wślizg
ctrl – drybling
alt – drugi rodzaj dryblingu
0 do 7 – zmiana kamery
Spacja – zatrzymanie gry
esc – menu opcji
F2 – włączenie/wyłączenie powtórek meczu

## PRZEBIEG GRY



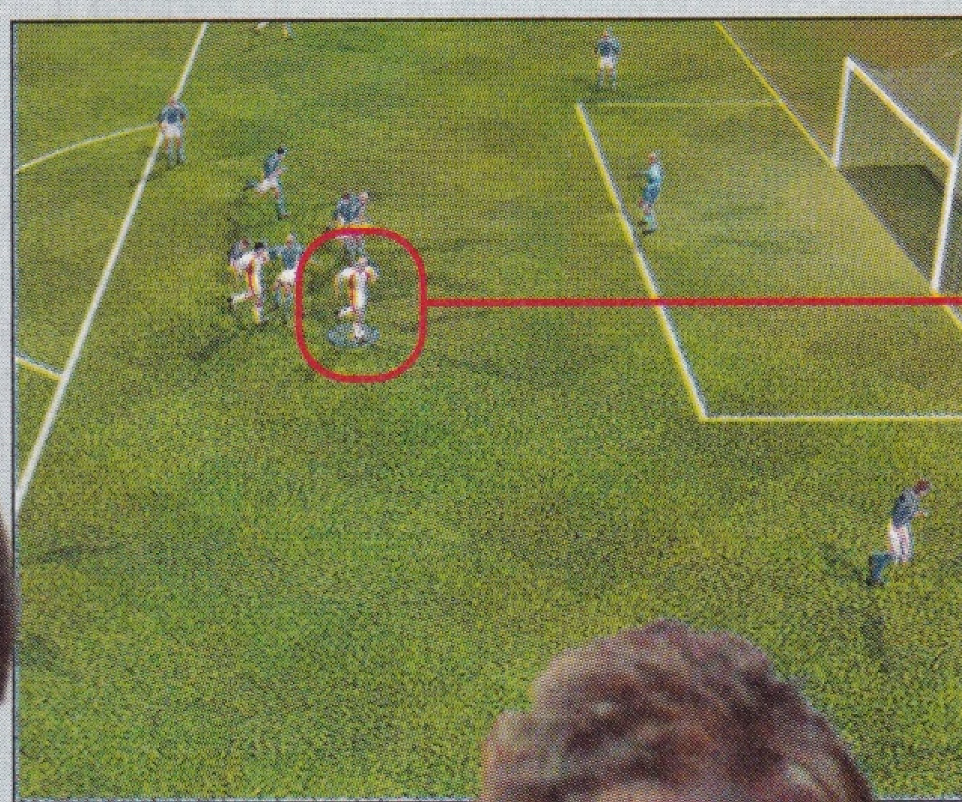
1 Podczas wykopywania piłki z rzutów wolnych i rożnych podkręcamy ją ●. Dzięki temu skręca w powietrzu, co myli przeciwników, którzy tracą orientację



2 Bramkarz drużyny przeciwnej brawurowo broni ● celny strzał Piotra Świerczewskiego ze środka pola karnego. Za chwilę biało-czerwoni wyprowadzą kolejny atak




3 Na dalekie odległości podajemy tylko długimi kopnięciami. Wysoko bita piłka leci prosto do celu. Przyjmujemy ją lub uderzamy bezpośrednio z powietrza



4 Mijamy przeciwnika kilkoma zwodami i już jesteśmy w sytuacji sam na sam z bramkarzem ●. Odchodzimy nieco w bok i strzelamy, zanim dobiegają obrońcy



5 Tym razem piłka wpada do bramki obok bezradnego golkipera. Uderzona z kilkunastu metrów, mija bramkarza i zatrzymuje się dopiero w siatce. To dobry strzał!

Olisadebe ogrywa Norwegów także w Erze futbolu 2002!

**Gra sportowa na PC |** Gdy kierowany przez nas Bartek Karwan strzela gola, dzięki któremu zdobywamy puchar, trybuny szaleją. Oto futbol akcji w czystej postaci

Ściągawka na stronie 60

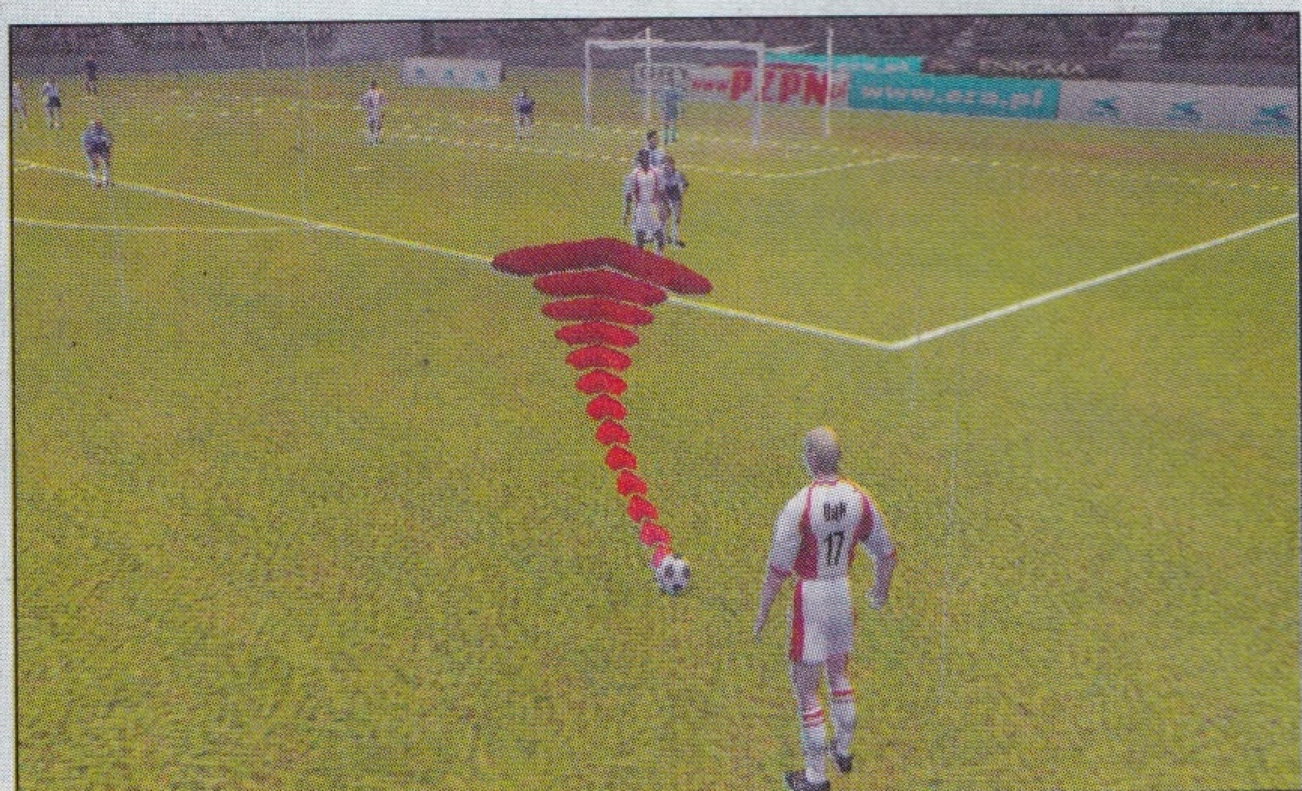
## TREŚĆ GRY

Era futbolu 2002 to dynamiczna gra piłkarska. Wybieramy jeden z 32 zespołów, które zakwalifikowały się w tym roku do Mistrzostw Świata, w tym Polskę. Licencja Polskiego Związku Piłki Nożnej gwarantuje oryginalny i aktualny skład

# Era futb



6 Strzał nożycami to niezwykle skuteczne zagranie. Szybko bita piłka zmierzająca w światło bramki jest nie do obronienia



7 Rzuty wolne z bliska strzelamy bezpośrednio na bramkę. Uderzamy piłkę tak, by przeszła nad murem piłkarzy

reprezentacji naszego kraju. Każdą drużynę charakteryzuje jedna cecha – poziom piłkarski. Zawodnicy nie mają indywidualnych cech, więc gwiazdy zachowują się tak jak przeciętni piłkarze. Opcje taktyczne ograniczone są do minimum. Nie ustalamy składu zespołu i nie dokonujemy zmian podczas meczu. Chodzi o czystą akcję.

Zabawa jest więc maksymalnie uproszczona, dzięki czemu błyskawicznie poznajemy zasady rozgrywki. Na boisku liczą się efektowne akcje, szybkie dryblingi i mocne strzały. Wykonanie najtrudniejszych zagrań jest łatwe, więc szybko się ich uczymy. Bez trudu wykonujemy strzały nożycami, wolejem czy główką. Nie wybieramy jednak kierunku, w którym kopiemy piłkę. Tę decyzję podejmuje za nas komputer.

Pod nogami piłkarzy widzimy strzałki wskazujące kierunek podań i szanse na to, że będą celne. Mamy trzy podania do partnerów: zwykłe, wysokie i takie, w których kopiemy futbolówkę przed piłkarza, a on do niej dobiega. By zrobił to szybko, biegniemy sprintem. To męczy zawodnika, więc po chwili oddajemy piłkę lub czekamy, aż gracz odetchnie.

Dryblujemy na kilka sposobów. Parady bramkarzy wyglądają jak w prawdziwych meczach, jednak mają oni problemy z ustawianiem się przed strzałem i wychodzeniem do dośrodkowań. Zdarza im się puszczać przypadkowe bramki.

Gra obronna jest uproszczona. Trudno przejąć piłkę, szczególnie wysoką. Autorzy postawili na atak i dobrze zrobili – zabawa jest świetna. Strzelamy piękne bramki i rozgrywamy dynamiczne mecze.

## TECHNIKALIA

Gra ma efektowną trójwymiarową grafikę. Stadiony są ładnie odwzorowane – na trybunach powiewają flagi, zaś kibice machają szalikami. Piłkarze różnią się uczesaniem i zarostem. Rzucają efektowne cienie i poruszają się zgrabnie, choć czasem zawodzi animacja przyjęcia piłki.

Po uruchomieniu gry wita nas szybka muzyka, ale po rozpoczęciu spotkania słuchamy już tylko odgłosów z trybun i uderzeń piłki.

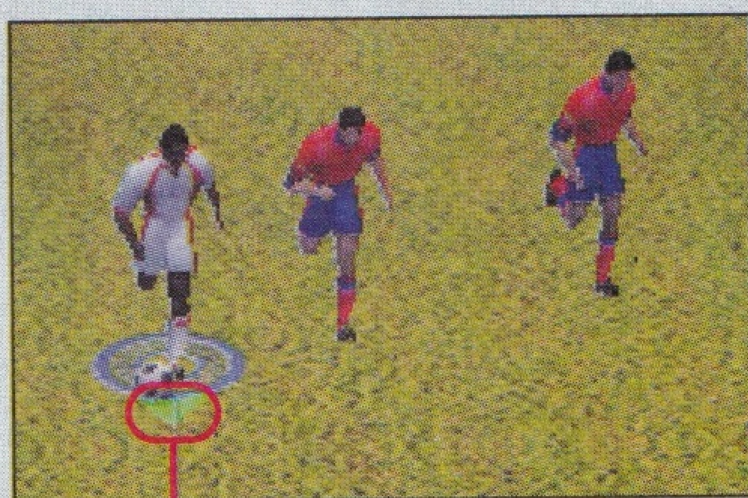
**GROM** podoba się, że zawodnicy trafieni mocnymi strzałami we wrażliwe części ciała kuleją, przystają i dochodzą do siebie przez dłuższą chwilę! To realistyczne rozwiązanie. Sterowanie piłkarzami jest bardzo łatwe.

W Erę futbolu 2002 gramy z kolegą na jednym komputerze albo w sieci lokalnej.

## WERDYKT

Era futbolu 2002 to efektowna, choć niepozbawiona wad gra nastawiona na akcję i szybką rozgrywkę. Niska cena, polska wersja i obecność prawdziwych orłów Engela czyni ją atrakcyjną propozycją dla miłośników futbolu.

## DETALE



Pod nogami zawodnika będącego przy piłce znajduje się mała strzałka. Zielona oznacza, że podanie we wskazaną przez nią stronę powinno dotrzeć do adresata



Drybling stanowi ważną część piłkarskiego widowiska. Wciskamy klawisze zwodów, omijamy zawodników przeciwnika i ruszamy z atakiem na bramkę!

olu 2002

## SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

# Era futbolu 2002



Producent: Enigma Software
Wydawca w Polsce: Dobra GRA







| | |
|---|---|
| platforma testowa | Windows 95/98 |
| wersja na GameCube'a | brak |
| wersja na PlayStation 2 | brak |
| wersja na Xboxa | brak |
| poziom trudności | dla początkujących |

| | waga | | ocena |
|---|---|---|---|
| **GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)** | **50,0%** | **dobra** | **4,00** |
| Zgodnie z nazwą serii: dobra gra (choć nie wybitna). Dynamiczna, efektowna, po polsku i rewelacyjnie tania. A w dodatku na licencji Polskiego Związku Piłki Nożnej, dzięki czemu stajemy na czele prawdziwych orłów Engela i sięgamy po światowe trofea! | | | |
| **JAKOŚĆ GRY** | **17,0%** | **dobra** | **3,59** |
| Poziom merytoryczny gry | 4,0% | dostateczny | 3 |
| Jakość grafiki | 4,0% | dobra | 4 |
| Dźwięk i muzyka | 4,0% | mierne | 2 |
| Język gry | 4,0% | polski | 6 |
| Dialogi mówione | 1,0% | brak | 1 |
| **OBSŁUGA** | **8,0%** | **dobra** | **3,88** |
| Sterowanie | 3,0% | bardzo dobre | 5 |
| Liczba opcji konfiguracyjnych | 2,0% | średnia | 3 |
| Zapis stanu gry | 1,0% | tylko w niektórych miejscach | 3 |
| Regulowany stopień trudności | 1,0% | brak | 1 |
| Współpraca z akceleratorami graficznymi | 1,0% | jest | 6 |
| Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) | | dwóch/dwóch | |
| **DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH** | **15,0%** | **bardzo dobre** | **5,00** |
| Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo | 3,0% | niegrywalne | 1 |
| Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000 | 3,0% | płynne | 6 |
| Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2 | 3,0% | płynne | 6 |
| AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200 | 3,0% | płynne | 6 |
| AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS | 3,0% | płynne | 6 |
| **POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA** | **6,0%** | **dobra** | **4,17** |
| Serwis telefoniczny | 2,0% | (0 prefiks 22) 608 41 13 | 3 |
| Serwis online | 1,0% | www.dobragra.pl | 4 |
| Podręcznik użytkownika | 3,0% | bardzo dobry | 5 |
| **INSTALACJA** | **4,0%** | **bardzo dobra** | **4,75** |
| Instalacja programu | 2% | bezproblemowa | 6 |
| Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta) | 0,5% | brak (257 MB) | 1 |
| Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku | 0,5% | brak | 1 |
| Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików) | 1,0% | bezproblemowe (0 MB) | 6 |
| **Ocena częściowa** | **100,0%** | **dobra** | **4,11** |
| Punkty dodatnie/ujemne | | | |

| | |
|---|---|
| **OCENA JAKOŚCI** | –[1] |
| **Cena/Jakość** | –[1] |
| **CENA DYSTRYBUTORA** (zalecana przez wydawcę) | **19,90 zł** |
| **CENA ATRAKCYJNA** (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) | |
| Sposob wyliczenia parametru Cena/Jakość | –[1] |

[1] Nie wystawiamy ostatecznej oceny jakości, bo seria Dobra GRA jest publikacją wydawnictwa Axel Springer Polska Sp. z o. o. – wydawcy **GIER**

# Hostile

[1] Ang. Nieprzyjazne wody. Wymowa: hostajl łoters

**Gra strategiczno-zręcznościowa na PC |**

**Ziemia jest spokojną i radosną planetą, bo nad jej bezpieczeństwem czuwa krążownik Antaeus**

## TREŚĆ GRY

Jest rok 2032. Na Ziemi nigdy nie było tak spokojnie jak teraz. Narody wreszcie współpracują, zamiast rywalizować. Potężne bronie przeszłości pogrzebano na dnie morza.

Ale stare demony nie śpią. Organizacja Cabal zrzesza polityków z dawnego układu, którzy planują odzyskać władzę. Na samotnych wyspach na Pacyfiku tworzy ona potężną armię mającą przejąć kontrolę nad naszą planetą.

Ostatnią szansą wolnej Ziemi jest gigantyczny krążownik Antaeus. To cud nowoczesnych technologii wykorzystujący mikroskopijne roboty do natychmiastowego tworzenia nowych jednostek. Ma on też specjalny system przechwytywania świadomości, co pozwala wykorzystać umysły od dawna nieżyjących pilotów do prowadzenia tworzonych przez nas helikopterów, samolotów i pojazdów.

Hostile Waters łączy elementy gry zręcznościowej i strategicznej. Obejmujemy dowodzenie nad Antaeusem, a jeśli chcemy, kierujemy także każdym wyprodukowanym pojazdem. Naszym zadaniem jest uratowanie wolnego świata. Niełatwo je osiągnąć, bo przeciwnik jest doskonale przygotowany, a w dodatku działa na swoim terenie.

Wykonanie misji ułatwiają nam komputerowi pomocnicy. Każdy z pilotów ma nieco inny charakter i inaczej zachowuje się w warunkach bojowych. Automatami kierujemy sami.

## TECHNIKALIA

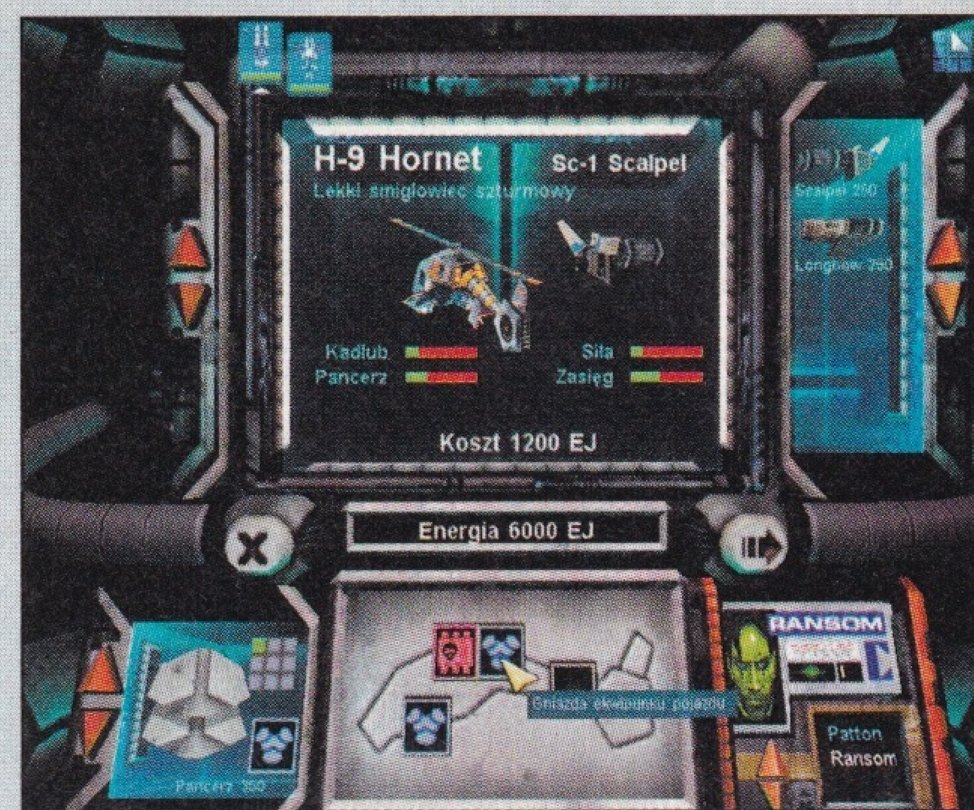
Obsługa gry sprawia nam sporo problemów. Gdy kierujemy oddziałami na polu walki bezpośrednio, akcja toczy się z taką szybkością, że nie nadążamy z wydawaniem rozkazów. Najlepiej przejść do pokoju wojennego: gdy się w nim znajdujemy, czas nie upływa, a my spokojnie planujemy bitwę.

Twórcy Hostile Waters z firmy Rage mają doświadczenie

## PRZEBIE



**1** Uważnie wysłuchujemy odprawy. Poznajemy cele naszej misji i oglądamy teren działań. Zapamiętujemy zwłaszcza, jak rozmieszczone są strategiczne budynki przeciwnika




**2** Budujemy pojazdy. Na początku niektóre z nich osobiście dostarczamy na pole bitwy. W późniejszej części gry wyręcza nas specjalny automatyczny transporter Magpie

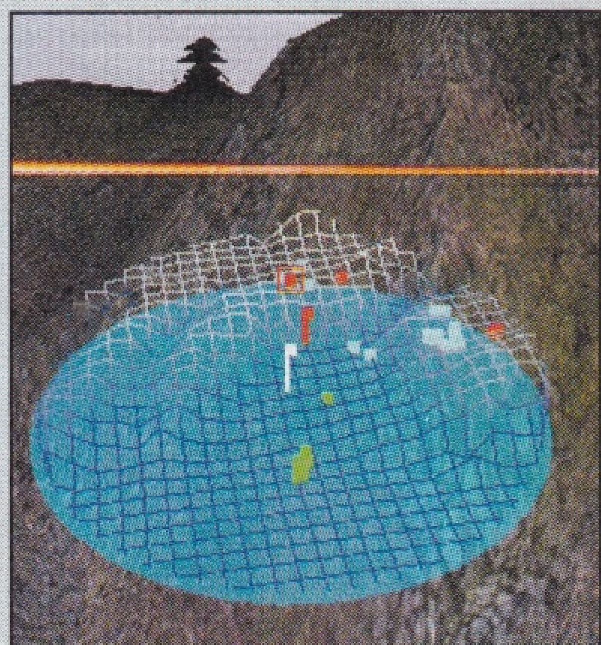



**3** Nasze pojazdy latające przechwytują zbliżające się jednostki wroga. Równie dobrze radzą sobie jako jednostki zwiadowcze, wykonując loty nad terytorium przeciwnika. Są delikatne, więc uważamy na nie, bo inaczej szybko je stracimy

## DETALE



**Nie strzelamy, dopóki wróg nie znajduje się w zasięgu naszej broni. Pociski odpalamy, dopiero gdy ramka otaczająca cel zmienia kolor na czerwony**



**Radar to przydatne urządzenie. Wskazuje nie tylko rozmieszczenie wszystkich jednostek w zasięgu, ale także ukształtowanie terenu**

# Waters

w robieniu gier. Przyzwyczaili nas do wspaniałych efektów specjalnych. Tak jest i w tej grze. Zachwycają nas efektowne wybuchy i sypiące się na wszystkie strony odłamki. Animacje jednostek wyglądają naturalnie i są zazwyczaj płynne. Wyraźnie zwalniają, dopiero gdy na ekranie pojawia się kilka jednostek jednocześnie i zaczynają się eksplozje. W zręcznościowej fazie gry to istotna wada, która utrudnia nam walkę.

Hostile Waters to poprawnie wykonana gra. Grafika doskonale spełnia swoje zadanie. Jest ładna i czytelna, zaś dobry system namierzania celów pomaga nam zorientować się w sytuacji.

Dokumentacja dołączona do gry często nam się przydaje. Znajdujemy tu przede wszystkim opis klawiszy, także tych, o których nic nie dowiadujemy się z samej gry. Bez niego zabawa byłaby utrudniona. **GRY** mają natomiast zastrzeżenia do jakości polskiego tłumaczenia gry, w którym popełniono wiele błędów. Na przykład słowo „strafe" oznaczające w tym kontekście ruch w bok, zostało przetłumaczone jako „bombardowanie"!

## STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – strzał
- Prawy przycisk myszy – namierzenie najbliższego celu
- W – ruch do przodu
- S – ruch wstecz
- A – ruch w lewo
- D – ruch w prawo
- Q – obniżenie lotu
- E – zwiększenie wysokości
- 1 do 0 – wybór jednostki
- Ctrl – przejęcie kontroli nad pojazdem
- F1 – pokój wojenny
- F2 – pokój konstrukcyjny
- F3 – menu gry

## WERDYKT

Hostile Waters to interesujące połączenie gry akcji i strategicznej. Nietypowe podejście do tematu dodaje świeżości obu gatunkom. Jednak jeżeli nie lubimy elementów zręcznościowych, ta gra nie przypada nam do gustu.

Największe wady Hostile Waters to zdarzające się w krytycznych momentach spowolnienia animacji i utrudnione sterowanie. Ze względu na wulgarny język gra jest przeznaczona dla dorosłych. ■

## SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

# Hostile Waters

Producent: Rage
Wydawca w Polsce: IM Group




OD 18 LAT

| | |
|---|---|
| platforma testowa | Windows 95/98 |
| wersja na GameCube'a | brak |
| wersja na PlayStation 2 | brak |
| wersja na Xboxa | brak |
| poziom trudności | dla średnio zaawansowanych |

| | waga | | ocena |
|---|---|---|---|
| **GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)** | **50,0%** | **dobra** | **4,00** |
| Oryginalna i widowiskowa gra, gratka dla tych strategów, którzy także dobrze radzą sobie w zręcznościówkach. Podobałaby się młodszym graczom, ale niestety ze względu na pojawiające się w dialogach wulgarne słowa zupełnie się dla nich nie nadaje. Wielka szkoda | | | |
| **JAKOŚĆ GRY** | **17,0%** | **dobra** | **4,65** |
| Poziom merytoryczny gry | 4,0% | bardzo dobry | 5 |
| Jakość grafiki | 4,0% | bardzo dobra | 5 |
| Dźwięk i muzyka | 4,0% | dostateczne | 3 |
| Język gry | 4,0% | polski | 6 |
| Dialogi mówione | 1,0% | angielskie | 3 |
| **OBSŁUGA** | **8,0%** | **dobra** | **4,38** |
| Sterowanie | 3,0% | dostateczne | 3 |
| Liczba opcji konfiguracyjnych | 2,0% | duża | 4 |
| Zapis stanu gry | 1,0% | w każdym miejscu | 6 |
| Regulowany stopień trudności | 1,0% | jest | 6 |
| Współpraca z akceleratorami graficznymi | 1,0% | jest | 6 |
| Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) | | jeden/brak takiej opcji | |
| **DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH** | **15,0%** | **bardzo dobre** | **4,60** |
| Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo | 3,0% | niegrywalne | 1 |
| Pentium II 350, 64 MB RAM, Vodoo 3 2000 | 3,0% | chwilami skokowe | 4 |
| Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2 | 3,0% | płynne | 6 |
| AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200 | 3,0% | płynne | 6 |
| AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS | 3,0% | płynne | 6 |
| **POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA** | **6,0%** | **dostateczna** | **3,17** |
| Serwis telefoniczny | 2,0% | (0 prefiks 22) 868 52 61 | 3 |
| Serwis online | 1,0% | www.imgroup.pl | 4 |
| Podręcznik użytkownika | 3,0% | dostateczny | 3 |
| **INSTALACJA** | **4,0%** | **celująca** | **6,00** |
| Instalacja programu | 2% | bezproblemowa | 6 |
| Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta) | 0,5% | jest | 6 |
| Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku | 0,5% | jest | 6 |
| Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików) | 1,0% | bezproblemowe (0 MB) | 6 |
| **Ocena częściowa** | **100,0%** | **dobra** | **4,25** |
| Punkty dodatnie/ujemne | | | |
| **OCENA JAKOŚCI** | | **dobra** | **4,25** |
| **Cena/Jakość** | | **dobra** | |
| **CENA DYSTRYBUTORA** (zalecana przez wydawcę) | | **79 zł** | |
| **CENA ATRAKCYJNA** (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) | | **74 zł** | Artem, Wołomin, tel. (0 prefiks 22) 776 25 25 |
| Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość | | 79 zł/4,25 = 17,56= dobra | |

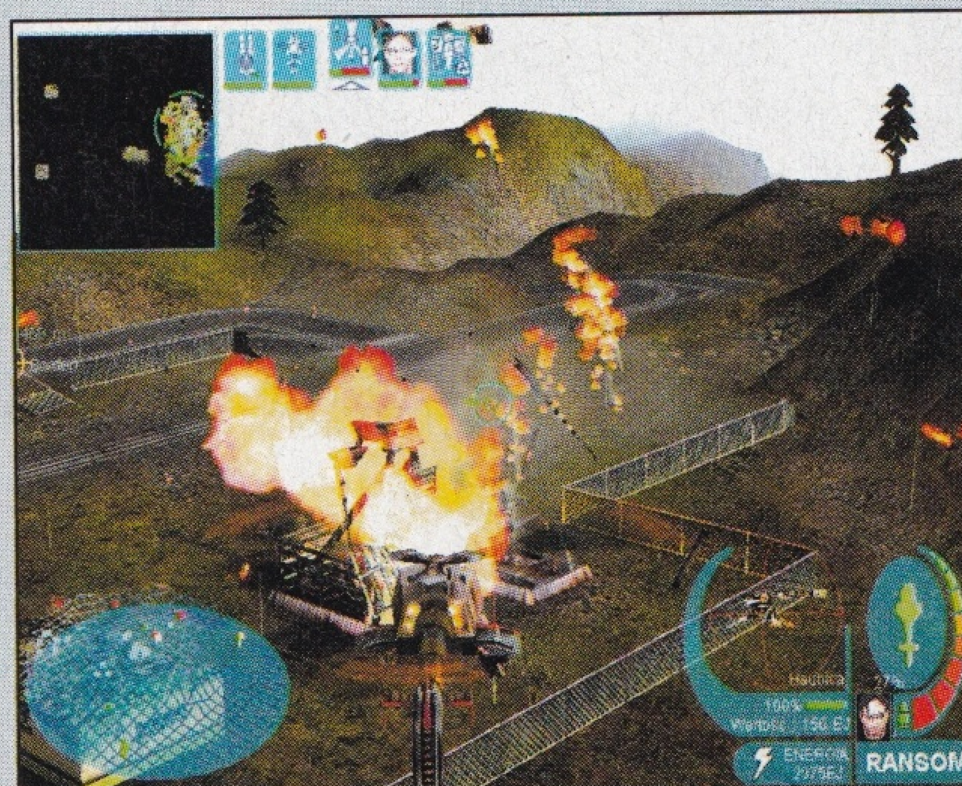
## GRY




**4** Scarab to uniwersalny pojazd pomocniczy. W zależności od tego, jaki system w nim instalujemy, pełni różne role. Do podstawowych należy przetwarzanie złomu na energię




**5** Poduszkowce są uniwersalne i pokonują przeszkody, z jakimi nie radzą sobie inne pojazdy. Przemieszczają się również nad wodą, więc nie potrzebują statku do transportu




**6** Przed zniszczeniem bazy przeciwnika używamy sobie na jego zapleczu gospodarczym. Rozwalamy szyby wiertnicze, zbiorniki z paliwem i fabryki. Pamiętamy o osłonie przeciwlotniczej




**7** Oto Antaeus, krążownik który samodzielnie radzi sobie z flotą zwyczajnych jednostek. Wykorzystujemy potężne działa z rozwagą, oszczędzając amunicję na ważne cele

# Gothic[1]

## STEROWANIE

- ←/→ – obrót w lewo/w prawo
- ↑/↓ – ruch do przodu/do tyłu
- Spacja – przejście do trybu walki
- Lewy ctrl – atak, używanie ekwipunku
- Lewy alt – skakanie
- shift – skradanie się
- N – okno zadań
- S – okno cech bohatera
- tab – okno ekwipunku

**Na klawiaturze numerycznej**

- 0 – rozglądanie się
- . – przełączanie się na widok z oczu bohatera

**Gra fabularna na PC | Odcięta od świata kolonia karna rządzi się własnymi, brutalnymi prawami. Próbujemy odnaleźć w niej swoje miejsce**

## TREŚĆ GRY

Wojna z orkami jest kosztowna i król potrzebuje żelaza. Dlatego wysyła do kopalń nie tylko groźnych przestępców, ale nawet ludzi winnych drobnych wykroczeń.

Aby kontrolować skazańców, czarodzieje tworzą magiczną barierę. Niestety zaklęcie wymyka się spod kontroli i magowie sami zostają uwięzieni w karnej kolonii. Do strefy otoczonej barierą da się wejść, ale nie sposób ją opuścić.

W odizolowanej kolonii wybucha bunt, a więźniowie dzielą się na trzy frakcje. Ludzie ze Starego Obozu godzą się na handel z królem – wymieniają rudę na różne dobra. Rewolucjoniści z Nowego Obozu planują ucieczkę. Fanatycy z trzeciej frakcji liczą na pomoc Śniącego. Bóstwo przywraca im wolność, gdy przeprowadzają tajemny rytuał.

Przygodę rozpoczynamy jako nowicjusz, który trafia do kolonii. Poznajemy ten dziwny świat i zastanawiamy się, do której frakcji dołączyć. Otrzymujemy różne zadania, które wykonujemy w dowolnej kolejności. Wiele misji wypełniamy dopiero wówczas, gdy zdobywamy dobrą broń lub zwiększamy umiejętności bohatera.

**GRY** są zachwycone światem Gothica. Obozy tętnią życiem. W dzień mieszkańcy wędrują po osiedlu, dyskutują lub ucinają sobie drzemkę. W nocy uliczki pustoszeją. Większość osób wraca do domu, spotykamy tylko strażników.

## TECHNIKALIA

Trójwymiarowy świat gry wygląda ładnie, ale jego piękno w wysokiej rozdzielczości i przy płynnej animacji podziwiają tylko posiadacze szybkich pecetów wyposażonych w dobre karty graficzne.

Grafika jest szczegółowa. Wyraźnie widzimy, jaką broń i pancerz nosi każdy bohater. Mamy duży wpływ na otaczające nas obiekty: na przykład gdy zdobywamy łyżkę, mieszamy zupę gotującą się w kotle. Niestety ta swoboda wpływania na otoczenie powoduje wpadki. Kilka z nich przedstawiamy w ramce Detale.

Wiele uwagi twórcy poświęcili odtworzeniu sił natury. Zmiany pór dnia i warunków pogodowych decydują o oświetleniu otoczenia. Gdy spoglądamy na bezchmurne niebo, oślepia nas słońce.

Sterowanie jest niewygodne. Wykorzystujemy klawiaturę, jednocześnie wciskając po kilka klawiszy. Okna handlu i ekwipunku są skomplikowane, a ich obsługa irytuje nas. Odwracanie bohatera za pomocą myszki to tylko ciekawostka. Gdy sterujemy w ten sposób, nie radzimy sobie w walce.

Polska wersja językowa stoi na dobrym poziomie. Wypowiedzi postaci brzmią realistycznie. Niestety czasami za długi tekst nie mieści się na ekranie i widzimy tylko jego fragment.

[1] Ang. Gotyk. Wymowa: gotik. Gotyk to średniowieczny styl architektoniczny, a także gatunek literacki charakteryzujący się mrocznym i tajemniczym nastrojem

## PRZEBIEG GRY



1 Nowicjusze przeżywają szok, gdy trafiają do kolonii. Na szczęście pomaga nam Diego. Przekonuje, abyśmy przystąpili do jego frakcji



2 Stary Obóz tętni życiem. Spacerujemy po nim, rozmawiamy z przechodniami i poznajemy twarde prawa rządzące kolonią karną



3 Życie kopacza jest ciężkie. Aby zdobyć wyższe stanowisko, wypełniamy trudne misje



4 Zdobywamy doświadczenie, walcząc z potworami, które krążą między osadami. W starciach liczy się zręczność, ale także wybór właściwej taktyki



5 Zabieramy mięso pokonanych zwierząt i smażymy je na patelni. Taka potrawa przywraca nadwątlone zdrowie naszemu bohaterowi




6 Awansujemy na kolejne poziomy doświadczenia i uczymy się nowych umiejętności. Myśliwy właśnie zdradza nam sekrety łowiectwa



7 Łupy sprzedajemy jednemu z kupców w obozie. Prowadzimy handel wymienny lub płacimy za towary bryłkami cennej rudy

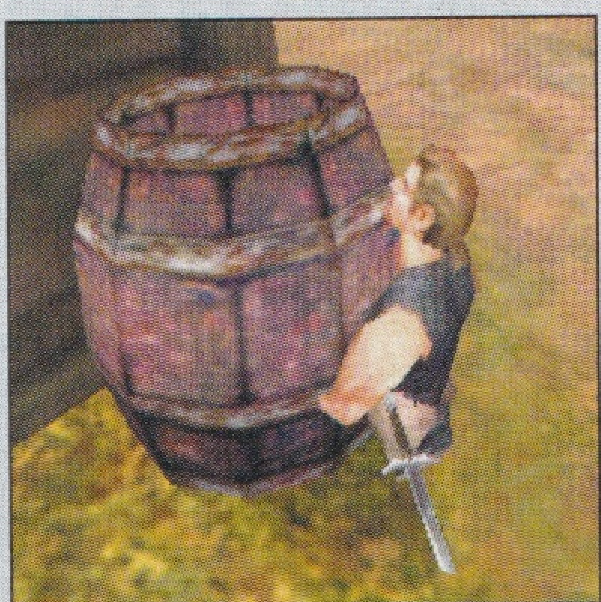


Często zapisujemy stan rozgrywki, bo gra czasem się zawiesza. Błędy zdarzają się również w trakcie misji. Niekiedy w dialogach brakuje na przykład jednej z kwestii, co uniemożliwia nam ukończenie misji.

## WERDYKT

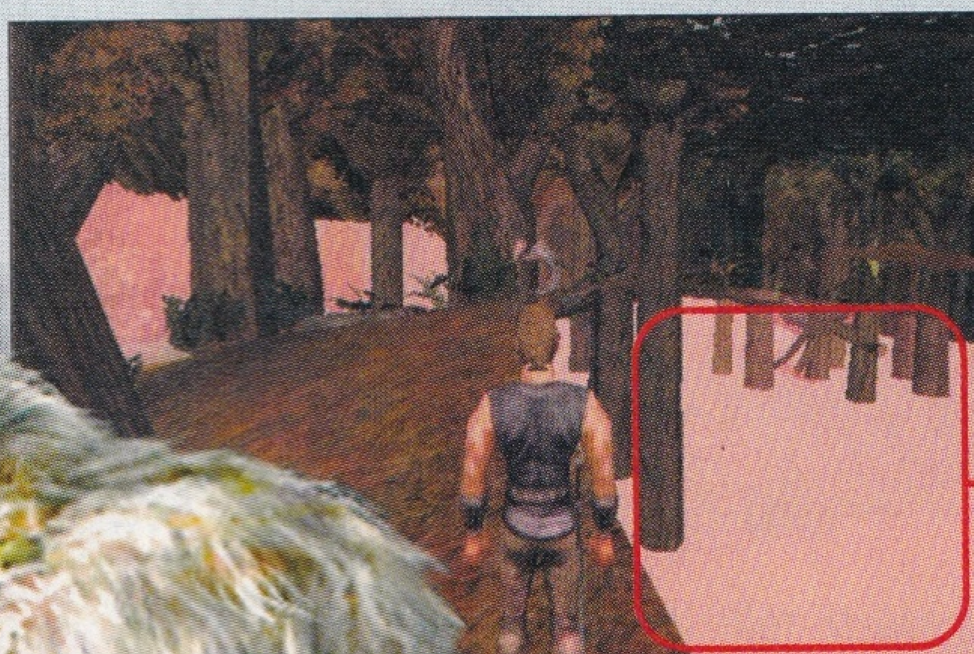
Gothic to ciekawa gra fabularna o oryginalnym scenariuszu. **GROM** podoba się swoboda działania i rozbudowany świat tętniący własnym życiem. Niestety od strony technicznej jej wykonanie pozostawia wiele do życzenia. Irytuje niewygodne sterowanie i błędy, tym bardziej dotkliwe, że rozgrywka jest trudna i śmierć często zagląda w oczy naszemu bohaterowi. ■

## DETALE


Nasz bohater właśnie schował się w beczce i myśli, że nie zobaczy go żaden wróg



Gdy bohater siada, nie zdejmuje miecza i łuku ●, które wbijają się w ziemię


To nie jest przepaść. Błąd grafiki powoduje, że znika ogromna połać ziemi ●. Mamy wrażenie, że spadniemy!

## SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

# Gothic




Producent: Piranha Bytes
Wydawca w Polsce: CD Projekt







| | |
|---|---|
| platforma testowa | → Windows 95/98 |
| wersja na GameCube'a | → brak |
| wersja na PlayStation 2 | → brak |
| wersja na Xboxa | → brak |
| poziom trudności | → dla średnio zaawansowanych |

| | waga | | ocena |
|---|---|---|---|
| **GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)** | **50,0%** | **dobra** | **4,00** |
| Świeży powiew w skostniałym gatunku komputerowych gier fabularnych. Świat Gothica jest nieszablonowy, a fabuła daleka od oklepanych historyjek o krasnoludach i skarbach. Autorzy wywrócili się jednak na kwestiach technicznych: ocenę obniżają błędy i niewygodne sterowanie | | | |
| **JAKOŚĆ GRY** | **17,0%** | **bardzo dobra** | **5,29** |
| Poziom merytoryczny gry | 4,0% | bardzo dobry | 5 |
| Jakość grafiki | 4,0% | bardzo dobra | 5 |
| Dźwięk i muzyka | 4,0% | bardzo dobre | 5 |
| Język gry | 4,0% | polski | 6 |
| Dialogi mówione | 1,0% | polskie | 6 |
| **OBSŁUGA** | **8,0%** | **dobra** | **4,00** |
| Sterowanie | 3,0% | dostateczne | 3 |
| Liczba opcji konfiguracyjnych | 2,0% | bardzo duża | 5 |
| Zapis stanu gry | 1,0% | w każdym miejscu | 6 |
| Regulowany stopień trudności | 1,0% | brak | 1 |
| Współpraca z akceleratorami graficznymi | 1,0% | jest | 6 |
| Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) | | jeden/brak takiej opcji | |
| **DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH** | **15,0%** | **dobre** | **4,20** |
| Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo | 3,0% | niegrywalne | 1 |
| Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000 | 3,0% | chwilami skokowe | 4 |
| Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2 | 3,0% | chwilami skokowe | 4 |
| AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200 | 3,0% | płynne | 6 |
| AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS | 3,0% | płynne | 6 |
| **POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA** | **6,0%** | **dobra** | **4,17** |
| Serwis telefoniczny | 2,0% | (0 prefiks 22) 519 69 66 | 3 |
| Serwis online | 1,0% | www.cdprojekt.info | 4 |
| Podręcznik użytkownika | 3,0% | bardzo dobry | 5 |
| **INSTALACJA** | **4,0%** | **bardzo dobra** | **4,75** |
| Instalacja programu | 2% | bezproblemowa | 6 |
| Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta) | 0,5% | brak (1,2 GB) | 1 |
| Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku | 0,5% | brak | 1 |
| Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików) | 1,0% | bezproblemowe (0 MB) | 6 |
| **Ocena częściowa** | **100,0%** | **dobra** | **4,29** |
| Punkty dodatnie/ujemne | | błędy w programie gry<br>prezent: wisiorek i karty | -0,2<br>+0,1 |
| **OCENA JAKOŚCI** | | **dobra** | **4,19** |
| **Cena/Jakość** | | **dostateczna** | |

| | | |
|---|---|---|
| **CENA DYSTRYBUTORA** (zalecana przez wydawcę) | → **99,90 zł** | |
| **CENA ATRAKCYJNA** (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) | → **86 zł** | Axis, Świebodzin, tel. (0 prefiks 68) 382 72 29 |
| Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość | 99,90 zł/4,19 = 23,84 = dostateczna | |

Gra strategiczno-przygodowa na PC | Jako legendarny Sindbad przeżywamy w świecie arabskich legend przygodę z baśni tysiąca i jednej nocy

# Persian Wars[1]

## TREŚĆ GRY

Wcielamy się w najsławniejszego bohatera Baśni z tysiąca i jednej nocy – Sindbada. Rozpoczynając rozgrywkę w trybie treningowym, poznajemy bohatera w czasach, gdy jeszcze był kawalerem. Gdy zaczynamy właściwą zabawę, Sindbad poślubia dziewczynę z plemienia Beduinów. Okazuje się, że jego małżonka jest kobietą ambitną i żądną krwi. Zmusza męża do walki z wrogami i odnoszenia kolejnych sukcesów.

Walczymy z innymi plemionami Beduinów, Amazonkami i nieumarłymi ghulami. Rozgrywamy dwie kampanie noszące nazwy Pierścień Salomona i Baśnie Wschodu.

Pierwsza z nich to pełna przygód i niebezpieczeństw wyprawa po legendarny pierścień, który obdarza naszego bohatera chwałą i mocą. Ten magiczny przedmiot spada z nieba na pustynię. Aby go odnaleźć, przemierzamy morza, góry i podziemia.

Celem drugiej kampanii jest uwolnienie księżniczki Amazonek z rąk podstępnych i okrutnych ghuli.

Szybko tworzymy potężną armię. Rozbudowujemy obóz, w którym powstają nowe jednostki i machiny bojowe oraz kształcą się dżiny, rażące naszych przeciwników czarami w czasie walki. Potem wędrujemy po mapie. Odkrywamy kolejne miejsca, staczamy w nich bitwy lub rozmawiamy z innymi bohaterami. Podczas przygody zdobywamy złoto i magiczne przedmioty.

W czasie podróży po mapie najpierw staramy się szybko zebrać wszystkie dostępne dobra. Dopiero później wdajemy się w walkę z wrogiem, gdyż po jej zakończeniu pozostałe na planszy skarby są już dla nas niedostępne.

W miarę staczanych walk żołnierze doskonalą swoje umiejętności. Atak weteranów w decydujących momentach zapewnia nam zwycięstwo. Do najcięższych walk kierujemy więc najpierw nowicjuszy, a dopiero później rzucamy do natarcia elitę naszych wojsk.

## TECHNIKALIA

Grafika jest płaska, ale czytelna. W czasie gry oglądamy dwuwymiarową mapę przedstawioną w rzucie ukośnym. Niestety nie da się jej obracać ani zmieniać położenia kamery. Obiekty i postacie rzucają cienie – dzięki temu pole walki wygląda realistycznie.

[1] Ang. Wojny perskie. Wymowa: perszan łors

Sławny podróżnik Sindbad ożenił się z atrakcyjną, ale żądną krwi dziewczyną z plemienia Beduinów. Aby spełnić jej zachcianki, toczy krwawe bitwy

## PRZEBIEG



1 Na mapie wybieramy miejsce, do którego chcemy się udać. Jeśli nasza armia jest za słaba, aby pokonać czekających tam przeciwników, zostajemy o tym ostrzeżeni

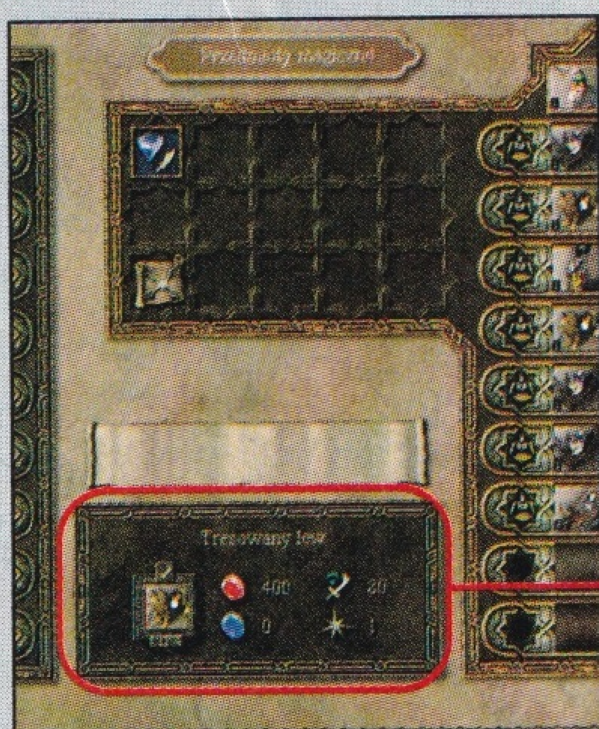


2 Niektóre miejsca na mapie nie są oznaczone lub gra tylko podpowiada, że prawdopodobnie znajdują się tam obce wojska. Właśnie trafiliśmy na pustynię, na której czekają na nas wrogowie




3 Często natykamy się na dziwne obiekty, a także spotykamy innych bohaterów. Rozmawiamy z nimi i niekiedy okazują nam oni pomoc. Właśnie spotkaliśmy Aoun – magiczną istotę, która ofiarowuje nam złoto, gdy udowadniamy, że nie brakuje nam odwagi

## DETALE



W koszarach kupujemy wojska ● i przyłączamy je do armii wyruszającej z Sindbadem




Pałac to miejsce, w którym nasze magiczne jednostki, takie jak dżiny, uzyskują nowe umiejętności ●

## STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – menu, budowa, wybór budynków,wojsk, czarów i odpowiedzi
- Prawy przycisk myszy – wyznaczanie celu podróży i ataku
- [S] – zatrzymanie gry
- [O] – cel misji
- [1] do [9] – wybór zaklęcia
- [ctrl] [1] do [9] – utworzenie grupy wojsk
- [alt] [1] do [9] – wywołanie grupy wojsk
- Spacja – zamknięcie okna, wybór Sindbada
- Spacja (dwa razy) – wybór wszystkich jednostek
- [esc] – menu, powrót do obozu

Czasem odkrywamy piękne, malownicze zakątki.

Obsługa gry jest wygodna i intuicyjna, ale z jednym zastrzeżeniem: ikony jednostek w menu podręcznym są tak małe, że z trudem domyślamy się na przykład, który z naszych żołnierzy został ranny.

Nie słyszymy prowadzonych dialogów – większość dźwięków to odgłosy wydawane przez poszczególne jednostki wojskowe. Polskie teksty pojawiają się w ramkach. W czasie rozmów z innymi bohaterami wybieramy jedną z kilku możliwych odpowiedzi Sindbada. Przebieg rozmowy w znaczący sposób wpływa na dalszy ciąg rozgrywki.

Persian Wars ma niskie wymagania sprzętowe, ale **GRY** zwracają uwagę na problemy techniczne: zacinanie się myszy w menu głównym i kłopoty z uruchamianiem. Zdarza się, że program po wczytaniu niespodziewanie wraca do pulpitu Windows.

## WERDYKT

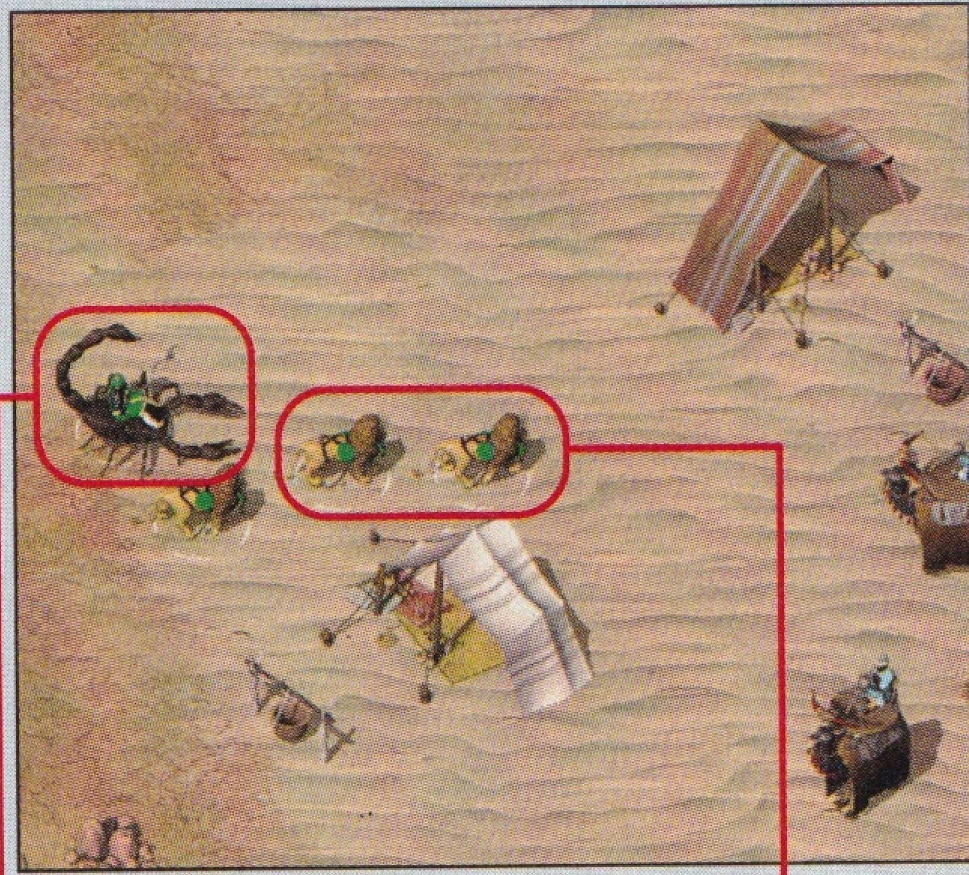
Pomimo drobnych wad technicznych, Persian Wars jest udaną grą. Co prawda nie ma efektownej trójwymiarowej grafiki, jaką zachwyca nas wiele innych gier strategicznych, ale rozgrywka jest przyjemna. **GROM** podoba się też oryginalna fabuła.

Do zalet Persian Wars należy przede wszystkim fakt, że każdą kampanię da się przejść na kilka różnych sposobów. W połączeniu z dopracowanym, wielowątkowym scenariuszem, umiarkowaną ceną i polską wersją językową daje to dobry efekt.

## GRY



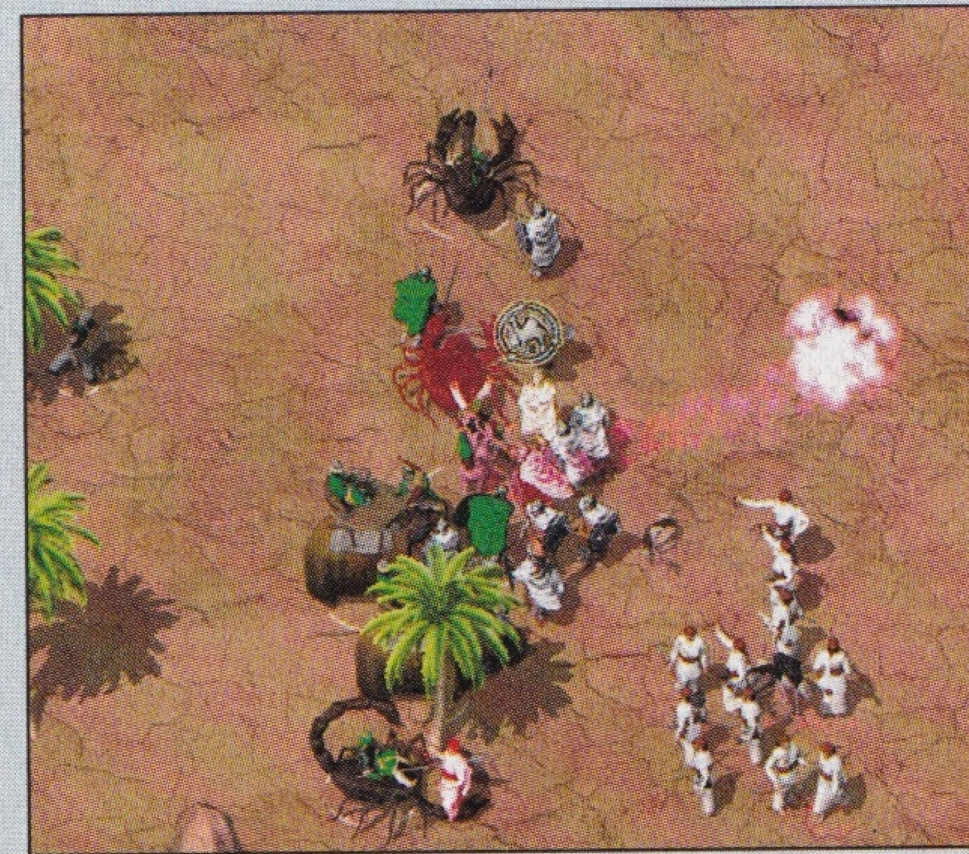

**4** Kolejny spotkany bohater, Kassim, oferuje nam pomoc w rozgromieniu zbójców, ale nie powinniśmy mu ufać – wciąga nas w pułapkę



**5** Na razie w naszej armii są tylko lwy ● i skorpiony ●. To za mało, aby zaatakować silnie strzeżony obóz przeciwników




**6** Skała roka ● jest miejscem, w którym staczamy dwie walki: jedną z dwugłowymi ptakami, a drugą z Amazonkami



**7** W walce pomaga nam stwór podobny do różowego słonia. Niespodzianie okazuje się, że ta magiczna istota zamienia wrogów w wielbłądy!

## SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

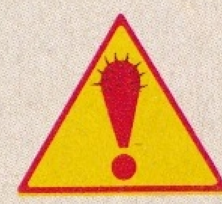
# Persian Wars

Producent: Cryo
Wydawca w Polsce: IM Group









| | |
|---|---|
| platforma testowa | Windows 95/98 |
| wersja na GameCube'a | brak |
| wersja na PlayStation 2 | brak |
| wersja na Xboxa | brak |
| poziom trudności | dla średnio zaawansowanych |

| | waga | | ocena |
|---|---|---|---|
| **GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)** | **50,0%** | **dobra** | **4,00** |
| Udana strategia czasu rzeczywistego tocząca się w niezwykłym świecie arabskich baśni. Jej zalety to oryginalna fabuła, przyzwoite wykonanie, ciekawa rozgrywka i polska wersja. Irytują zaś przede wszystkim drobne techniczne błędy w programie gry | | | |
| **JAKOŚĆ GRY** | **17,0%** | **dobra** | **4,29** |
| Poziom merytoryczny gry | 4,0% | bardzo dobry | 5 |
| Jakość grafiki | 4,0% | dobra | 4 |
| Dźwięk i muzyka | 4,0% | dostateczne | 3 |
| Język gry | 4,0% | polski | 6 |
| Dialogi mówione | 1,0% | brak | 1 |
| **OBSŁUGA** | **8,0%** | **mierna** | **2,38** |
| Sterowanie | 3,0% | dobre | 4 |
| Liczba opcji konfiguracyjnych | 2,0% | znikoma | 1 |
| Zapis stanu gry | 1,0% | tylko w niektórych miejscach | 3 |
| Regulowany stopień trudności | 1,0% | brak | 1 |
| Współpraca z akceleratorami graficznymi | 1,0% | brak | 1 |
| Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) | | jeden/ośmiu | |
| **DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH** | **15,0%** | **bardzo dobre** | **5,20** |
| Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo | 3,0% | skokowe | 2 |
| Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000 | 3,0% | płynne | 6 |
| Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2 | 3,0% | płynne | 6 |
| AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200 | 3,0% | płynne | 6 |
| AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS | 3,0% | płynne | 6 |
| **POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA** | **6,0%** | **dobra** | **3,67** |
| Serwis telefoniczny | 2,0% | (0 prefiks 22) 868 52 61 | 3 |
| Serwis online | 1,0% | www.imgroup.pl | 4 |
| Podręcznik użytkownika | 3,0% | dobry | 4 |
| **INSTALACJA** | **4,0%** | **bardzo dobra** | **4,75** |
| Instalacja programu | 2% | bezproblemowa | 6 |
| Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta) | 0,5% | brak (312 MB) | 1 |
| Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku | 0,5% | brak | 1 |
| Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików) | 1,0% | bezproblemowe (0 MB) | 6 |
| **Ocena częściowa** | **100,0%** | **dobra** | **4,11** |
| Punkty dodatnie/ujemne | | | |

| | | |
|---|---|---|
| **OCENA JAKOŚCI** | **dobra** | **4,11** |
| **Cena/Jakość** | **dobra** | |
| **CENA DYSTRYBUTORA** (zalecana przez wydawcę) | **79 zł** | |
| **CENA ATRAKCYJNA** (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) | **66 zł** | Axis, Świebodzin, tel. (0 prefiks 68) 382 72 29 |
| Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość | 79 zł/4,11 = 19,22 = dobra | |

# Aquanox[1]

**Gra akcji na PC | Jako Emerald Flint przemierzamy morskie głębiny i walczymy za najsłuszniejszą ze spraw – pieniądze**

## TREŚĆ GRY

Przenosimy się w odległą przyszłość na Ziemi. Skażona powierzchnia naszej planety już od dawna nie nadaje się do życia, więc ludzkość przeniosła się w morskie głębiny.

Oceany przykrywa warstwa odpadków grubości 40 metrów. Jednak pod tą barierą trwa jeszcze życie. Piraci, handlarze i najemnicy prowadzą interesy i toczą bezpardonową walkę. Jednoczą się w obliczu wspólnego wroga – Biontów.

[1] Połączenie łacińskich słów aqua – woda i nox – noc. Wymowa: akwanoks

## PRZEBIEG GRY




**1** Po zakończeniu każdej kolejnej misji trafiamy do bazy. Natychmiast udajemy się do sklepu, w którym kupujemy dodatkowe wyposażenie dla naszego podwodnego statku




**2** Istotne znaczenie ma odpowiednie uzbrojenie łodzi. Jeśli misja jest szczególnie trudna, kupujemy mocniejsze działo pokładowe, za pomocą którego łatwiej radzimy sobie z przeciwnikami



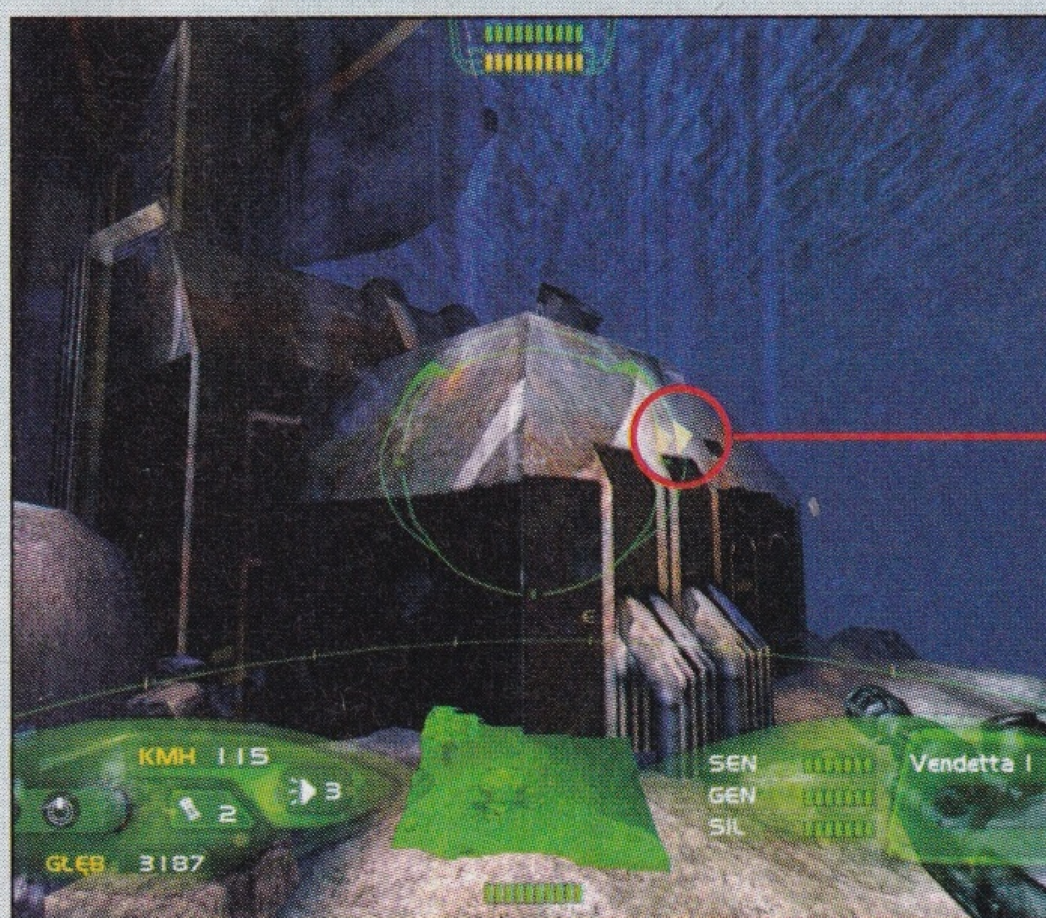
**5** Słuchamy rad, których udzielają nam inni ludzie. Najważniejsze są jednak sugestie naszej pokładowej cyfrowej asystentki



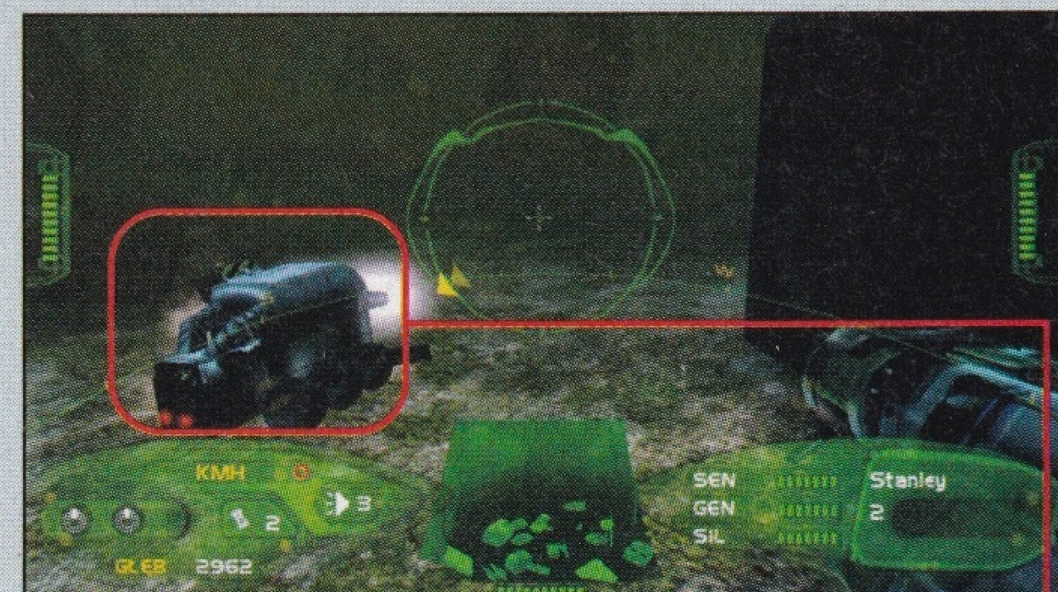

**6** Trudno trafić przeciwnika. Do większych wrogów strzelamy z najcięższej broni, jaką mamy, natomiast małe statki niszczymy zwykłym działkiem




**3** Na każdej podwodnej stacji prowadzimy rozmowy z mieszkańcami. Dzięki nim dostajemy kolejne zadania do wykonania i zdobywamy ciekawe informacje. A jest o czym posłuchać: w podwodnym świecie wiele się dzieje




**4** Wyruszamy na misję. Oglądamy piękne podwodne krajobrazy i budowle. Uważnie obserwujemy otoczenie, szukając wrogów. Sterowanie początkowo sprawia nam sporo problemów. Ruszamy w kierunku punktu nawigacyjnego




**7** W misjach eskortowych uważnie pilnujemy celu. Odpędzamy wszystkich natrętów od transportera i kończymy misję sukcesem!

Ta tajemnicza rasa biologicznych robotów wypowiada ludziom wojnę na śmierć i życie. Pięć lat po wielkiej bitwie, w której Bionci zostali pokonani, podwodny świat ponownie staje w obliczu niebezpieczeństwa. Tym razem w wyniku lekkomyślnych eksperymentów genetycznych przeprowadzanych w podwodnych laboratoriach na wolność wydostają się gigantyczne, prehistoryczne potwory.

Wcielamy się Emeralda Flinta, niezależnego pilota podwodnych okrętów bojowych. Na początku trzymamy się z dala od ważnych wydarzeń. Wkrótce zaskakuje nas zwrot akcji: nasz bohater traci statek. W zamian za wypożyczenie nowej łodzi wykonujemy zadania dla miejscowego bandyty. Z czasem dorabiamy się własnego okrętu.

Przed każdą misją odwiedzamy sklep, w którym za zarobione pieniądze kupujemy dodatkowe wyposażenie. Jeśli chcemy, montujemy mocniejsze działo pokładowe albo uzbrajamy statek w skuteczniejsze torpedy. Pamiętamy jednak o tym, że nasza łódź ma ograniczony udźwig. W bazie przeprowadzamy również liczne rozmowy, które wprowadzają nas coraz głębiej w świat gry. Często podczas takich pogawędek dowiadujemy się o nowych zadaniach.

Niestety nie mamy wpływu na wybór zleceń. Po wysłuchaniu wszystkich kwestii po prostu wchodzimy do doku i wyruszamy. Misje na początku wydają się proste, ale po pewnym czasie bierzemy udział w coraz bardziej skomplikowanych zadaniach. W trakcie gry słuchamy poleceń wydawanych nam przez towarzyszy i stosujemy się do nich, jeśli chcemy ukończyć misję.

Zadania są zróżnicowane. W niektórych po prostu walczymy z wrogiem, ale bierzemy także udział na przykład w misjach eskortowych, w których osłaniamy inną łódź podwodną i pamiętamy, że jeśli zostanie zniszczona, nie wykonamy zadania i nie otrzymamy ani grosza z obiecanej zapłaty.

## TECHNIKALIA

Głównym atutem Aquanoksa jest przepiękna grafika. Widok gigantycznych podwodnych miast zapiera nam dech w piersiach. Rewelacyjnie wyglądają też refleksy światła przebijające się przez skorupę śmieci pokrywającą oceany. **GROM** nie podobają się jednak wybuchy. Na głębokości pięciu kilometrów pojazdy po zniszczeniu powinny zapadać się pod wpływem ciśnienia (implodować), a nie widowiskowo wybuchać! Na szczęście w czasie ostrej walki zapominamy o tym błędzie.

Piękna grafika ma jednak dużą cenę. Aquanox do płynnego działania wymaga nowoczesnego, szybkiego peceta. Jeśli mamy komputer kupiony kilka lat temu, nawet nie próbujmy instalować tej gry.

Sterowanie sprawia nam na początku sporo problemów. Nasz pierwszy statek to straszny rupieć, dlatego niemal cudem trafiamy w cele. Potem kupujemy lepsze łodzie, które nie tylko rozwijają zawrotną prędkość, ale również szybko skręcają. Jeśli chcemy, sterujemy naszym pojazdem za pomocą dżojstika, ale wygodniej jest prowadzić łódź korzystając z myszki i klawiatury.

W czasie wykonywania zadań słuchamy dobrej muzyki, która zmienia się w zależności od sytuacji. Jeśli pływamy po bezpiecznym terenie, słyszymy kojące dźwięki, ale gdy rozpoczynamy walkę, spokojna melodia natychmiast staje się dynamiczną, pulsującą rytmem muzyką. **GROM** podoba się to rozwiązanie.

Jakość polskiego tłumaczenia gry zasługuje na pochwałę, ale w oczy rzucają się niedopatrzenia techniczne. W wielu miejscach – na przykład w sklepie – widzimy angielskie napisy zamiast polskich. **GRY** podkreślają, że te błędy było bardzo łatwo wyłapać. Tym bardziej dziwi fakt, że znalazły się w ostatecznej wersji gry. Jak widać, polska wersja była testowana pobieżnie. To rażące zaniedbanie.

Dialogi mówione nie zostały przetłumaczone. Niestety lektorzy brzmią fatalnie, co rzadko zdarza się w wypadku oryginalnego angielskiego udźwiękowienia. Słyszymy głosy piskliwe jak w kreskówkach. Czyżby piloci oddychali wywołującą taki efekt mieszanką helową?

## STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – strzał
Ruch myszą – sterowanie
[↑] – ruch naprzód
[↓] – hamowanie/cofanie
[←][→] – skręt w lewo/w prawo
[E] – namierzanie celu
[C] – zmiana broni
[W] – wyłączenie silnika
[W] (dwa razy) – dopalacz
[tab] – brzęczyk
[V] – drugi rodzaj strzału

## WERDYKT

Aquanox to bardzo dobra gra akcji, w której wciągająca fabuła idzie w parze z piękną grafiką. Misje zaprojektowano ciekawie, zaś system sterowania pojazdem, pomimo że początkowo trudny w obsłudze, z czasem zaczyna się doskonale sprawdzać. Dodatkowe atuty gry to polska wersja językowa i niska cena.



W świecie przyszłości łodzie podwodne zastępują samoloty

## DETALE



Wskaźnik informuje, że ktoś do nas strzela. Zmieniamy wtedy kierunek i odpływamy jak najszybciej




Polski wydawca przetłumaczył grę niestarannie. Oto jedno z wielu słów pozostawionych w oryginalnym brzmieniu

## SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

# Aquanox

Producent: Fishtank Interactive
Wydawca w Polsce: Lemon Interactive







| | |
|---|---|
| platforma testowa | → Windows 95/98 |
| wersja na GameCube'a | → brak |
| wersja na PlayStation 2 | → brak |
| wersja na Xboxa | → brak |
| poziom trudności | → dla zaawansowanych |

| | waga | | ocena |
|---|---|---|---|
| **GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)** | **50,0%** | **bardzo dobra** | **5,00** |
| Gratka dla wielbicieli łodzi podwodnych w każdym wydaniu. Gra dynamiczna jak Polowanie na Czerwony Październik i efektowna niczym Karmazynowy przypływ. Niestety przetłumaczona gorzej od tych filmów. No i wymaga szybkiego peceta | | | |
| **JAKOŚĆ GRY** | **17,0%** | **celująca** | **5,59** |
| Poziom merytoryczny gry | 4,0% | bardzo dobry | 5 |
| Jakość grafiki | 4,0% | celująca | 6 |
| Dźwięk i muzyka | 4,0% | celujące | 6 |
| Język gry | 4,0% | polski | 6 |
| Dialogi mówione | 1,0% | angielskie | 3 |
| **OBSŁUGA** | **8,0%** | **celująca** | **5,63** |
| Sterowanie | 3,0% | celujące | 6 |
| Liczba opcji konfiguracyjnych | 2,0% | ogromna | 6 |
| Zapis stanu gry | 1,0% | tylko w niektórych miejscach | 3 |
| Regulowany stopień trudności | 1,0% | jest | 6 |
| Współpraca z akceleratorami graficznymi | 1,0% | jest | 6 |
| Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) | | jeden/ośmiu | |
| **DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH** | **15,0%** | **dobre** | **3,60** |
| Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo | 3,0% | niegrywalne | 1 |
| Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000 | 3,0% | niegrywalne | 1 |
| Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2 | 3,0% | chwilami skokowe | 4 |
| AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200 | 3,0% | płynne | 6 |
| AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS | 3,0% | płynne | 6 |
| **POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA** | **6,0%** | **dobra** | **4,00** |
| Serwis telefoniczny | 2,0% | (0 prefiks 22) 666 19 66 | 3 |
| Serwis online | 1,0% | www.lemon-interactive.pl | 3 |
| Podręcznik użytkownika | 3,0% | bardzo dobry | 5 |
| **INSTALACJA** | **4,0%** | **dobra** | **4,00** |
| Instalacja programu | 2% | bezproblemowa | 6 |
| Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta) | 0,5% | brak (700 MB) | 1 |
| Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku | 0,5% | brak | 1 |
| Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików) | 1,0% | bezproblemowe (>0 MB) | 3 |
| **Ocena częściowa** | **100,0%** | **bardzo dobra** | **4,84** |
| Punkty dodatnie/ujemne | | | |

| | |
|---|---|
| **OCENA JAKOŚCI** | **bardzo dobra 4,84** |
| **Cena/Jakość** | **celująca** |
| **CENA DYSTRYBUTORA** (zalecana przez wydawcę) | → **49,90 zł** |
| **CENA ATRAKCYJNA** (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) | → **44 zł** Planeta Gier, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 673 85 79 |
| Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość | 49,90 zł/4,84 = 10,31 = celująca |

¹Ang. Wybuchowe robaki. Wymowa: łorms blast

# Worms

**Gra zręcznościowo-logiczna na PC | Pojedynek ogniowy pomiędzy bojowymi dżdżownicami – to znamy i kochamy. Ale tym razem robaki strzelają nie do siebie, tylko do kolorowych klocków!**

## TREŚĆ GRY

Kierujemy uzbrojonym po... po sam czubek robakiem znanym z serii gier Worms. Jednak tym razem materiały wybuchowe i różne rodzaje broni służą nam nie tylko do walki z wrogą dżdżownicą.

Pływamy w lewo i w prawo po tafli wody i niszczymy wiszące nad nami kolorowe klocki. Rozbijamy je, gdy trafiamy w nie pociskiem o takiej samej barwie. Jeśli jest to kula o innym kolorze, klocki zmieniają barwę, zamiast znikać. Najważniejsza jest precyzja: po dokładnym ustawieniu celownika określamy siłę strzału i odpalamy pocisk.

Co jakiś czas podnosi się poziom wody albo obniżają się klocki. Gdy nasz robak styka się z nimi, przegrywamy i zabawa zaczyna się od nowa. Pomiędzy blokami umieszczone są gwiazdki i skrzynie. Gdy trafiamy w gwiazdki, obniża się poziom wody. W zestrzelonych skrzyniach znajdujemy nową broń, ekwipunek, a czasem nawet dodatkowe życia. Po zestrzeleniu skrzynie szybko idą na dno, więc spieszymy się z ich wyławianiem.

Starannie wybieramy rodzaj używanego uzbrojenia. Klocki rozbijamy z wyrzutni rakiet, ze strzelby zmieniamy ich kolor, promieniem lasera przecinamy duże bloki, a przyklejający się do ścian dynamit zostawiamy na specjalne okazje.

Gdy prowadzimy pojedynek z przeciwnikiem, podsuwamy mu miny, wypuszczamy do wody obok niego piranie i nieustannie go bombardujemy. Uważamy jednak, bo gdy nasz pocisk wylatuje poza obszar gry, na głowę spadają nam kowadła i szafy pancerne. Każde trafienie i każdy kontakt ze spadającymi z nieba klockami kosztuje nas trochę zdrowia.

Przed rozpoczęciem gry uruchamiamy samouczek, dzięki któremu poznajemy zasady obchodzenia się z bronią i środowisko, w którym się znajdujemy.

Do wyboru jest kilka rodzajów zabawy. Puzzle to podróż po wyspiarskiej krainie, w czasie której po kolei stawiamy czoło rozmaitym wyzwaniom. Zazwyczaj polegają one na jak najszybszym oczyszczeniu danej planszy i zbieraniu spadających na nas niespodzianek.

Grając w trybie wyzwania, szkolimy się w pojedynczych misjach. Ostatnie dwie opcje to pojedynek z komputerem lub z innym graczem. Większość zadań polega na wykonywaniu podobnych czynności, więc gra szybko się nudzi.

Zawodnicy poruszają się po wodzie wolno i nie zawsze zdążamy zareagować na wydarzenia. Dżdżownice powoli celują i strzelają. Powoduje to, że zabawa jest trudna. Postacie różnią się wieloma cechami, więc podczas wyboru bohatera oprócz wyglądu bierzemy też pod uwagę jego parametry.

## TECHNIKALIA

Gra zachwyca nas ślicznymi, ręcznie malowanymi tłami i sceneriami. Bajkowe krajobrazy i łagodne barwy są miłe dla oka. Komiksowa grafika dobrze oddaje lekki nastrój rozgrywki. Ładnie wygląda woda i związane z nią efekty, a czytelne i dobrze animowane zwierząta wzbudzają sympatię.

Niestety gra nie jest wolna od błędów. Nie uruchamia się na niektórych pecetach i nie wyświetla nawet komunikatu o błędzie. Polska wersja jest fatalna. W tłumaczeniu znajdujemy błędy stylistyczne, a nawet ortograficzne (na przykład słowo „uderza" napisane przez „ż" w samouczku)! **GRY** uznają za niedopuszczalne, że gra przeznaczona dla najmłodszych uczy niepoprawnej pisowni.

## WERDYKT

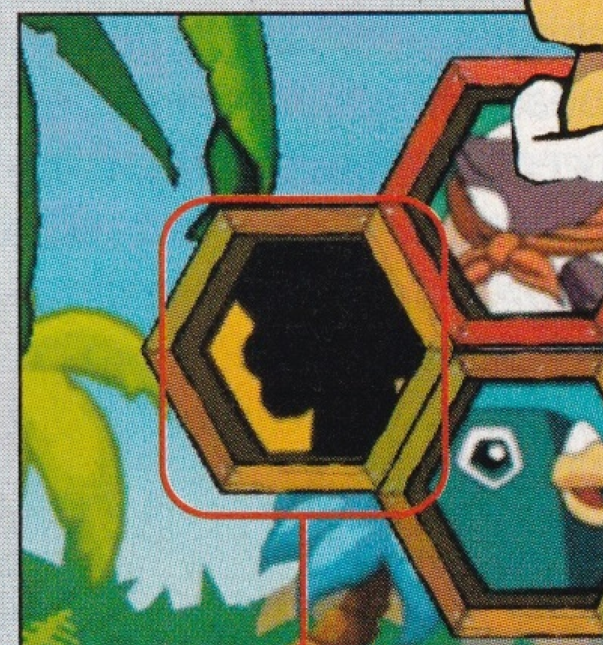
Mimo wielu wad, Worms Blast podoba się młodszym miłośnikom gier komputerowych. Ładna grafika, dużo humoru i wysoka grywalność to jej największe zalety. Dla starszych i bardziej doświadczonych graczy gra okazuje się niestety zbyt prosta.

Najbardziej zawiedli się jednak ci, którzy spodziewali się dalszego ciągu znanej serii Worms. Worms Blast to nowa gra nie mająca niemal nic wspólnego z poprzednimi hitami spod znak u robaków. **GRY** żałują, że tamten znakomity pomysł nie doczekał się kontynuacji.

## DETALE




**Na początku wybieramy jedną z postaci różniących się szybkością, zwrotnością, wytrzymałością i siłą strzału. Uwzględniając te parametry, dla każdego z bohaterów opracowujemy inne taktyki**



**Niektóre pola są puste ●. Gdy odnosząc sukcesy odblokowujemy dodatkowych bohaterów, pojawiają się w nich nowe oblicza. W grze są liczne ukryte postacie, w większości zabawne**

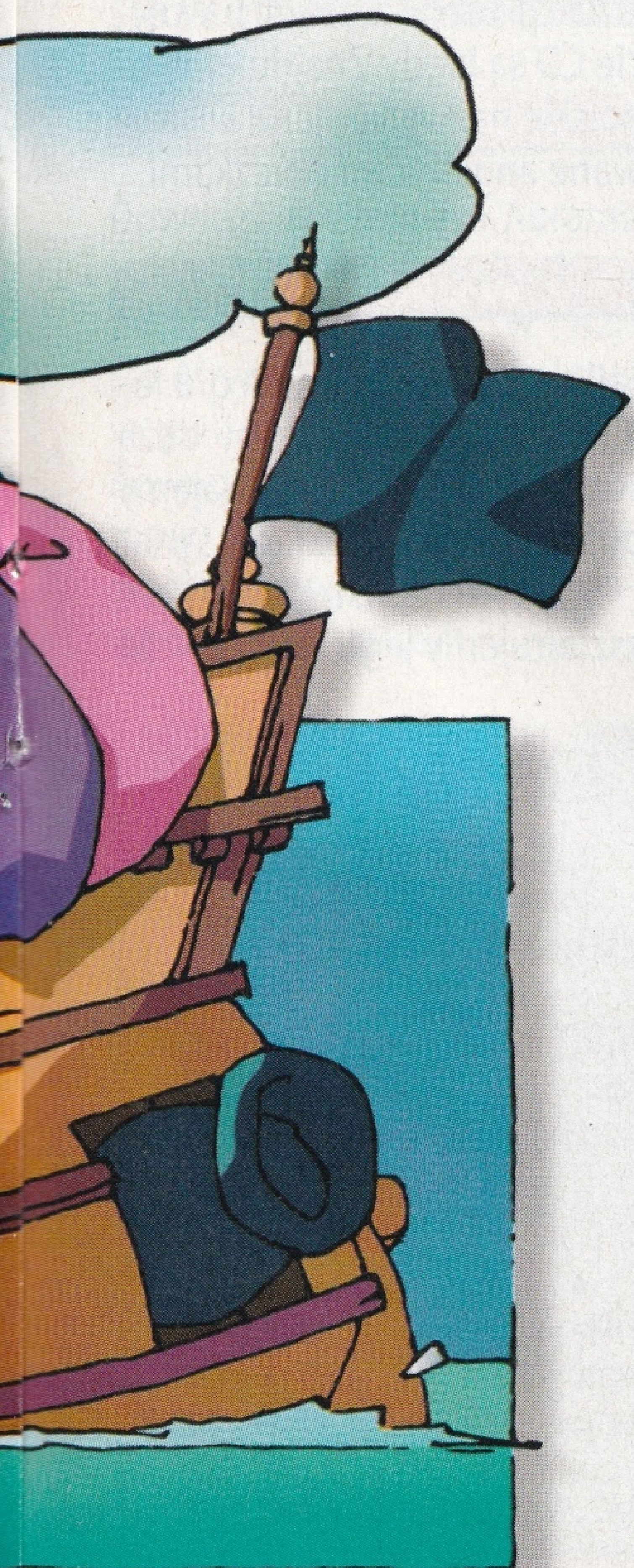
# Blast



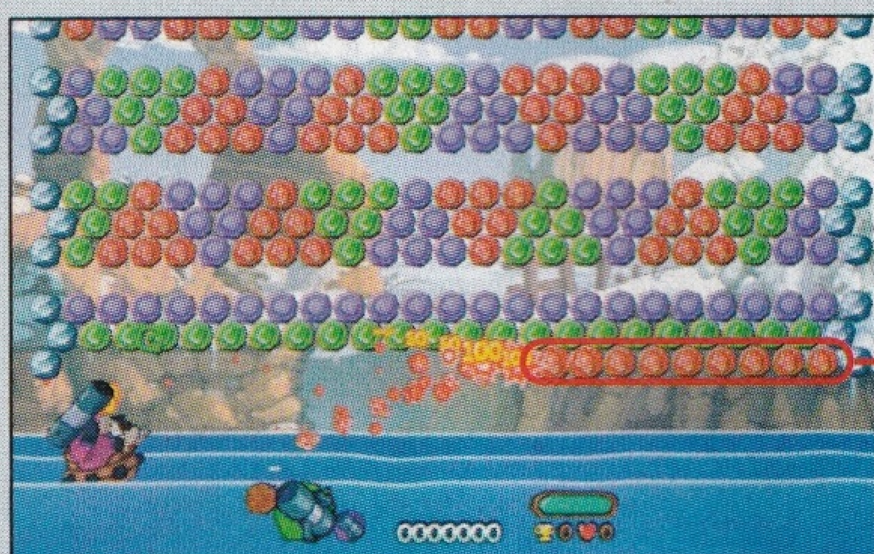
Wszystkie postacie mają taki milutki, kreskówkowy wygląd. I wszystkie są uzbrojone jak na wojnę światową

## STEROWANIE

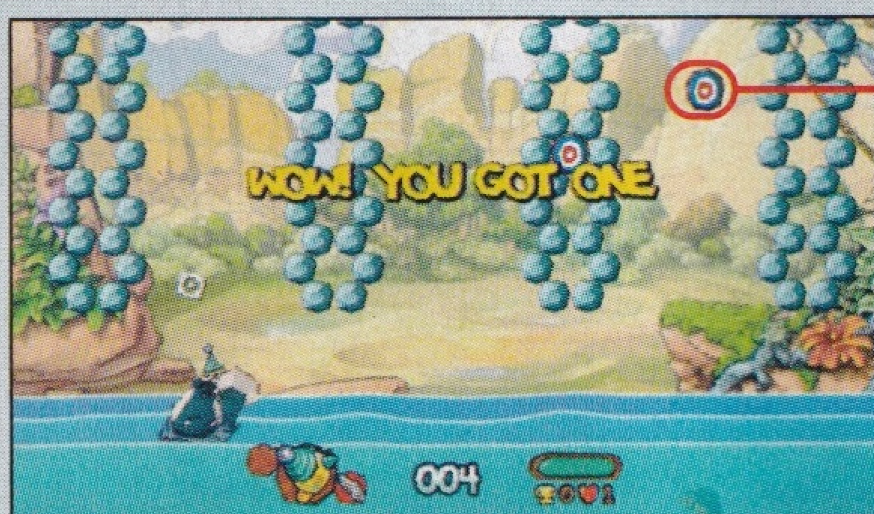
- ↑ – ruch celownikiem w górę
- ↓ – ruch celownikiem w dół
- → – ruch łódki w prawo
- ← – ruch łódki w lewo
- Enter – strzał
- shift – zmiana broni



## PRZEBIEG GRY



**1** Po trafieniu czerwonym pociskiem klocki w tym kolorze zostają zniszczone. Za każdy rozbity klocek dostajemy punkty. Zyskujemy też nieco miejsca




**2** W tym trybie celujemy ze strzelby w tarcze. Aby zwiększyć szanse, wybieramy zwrotnego zawodnika



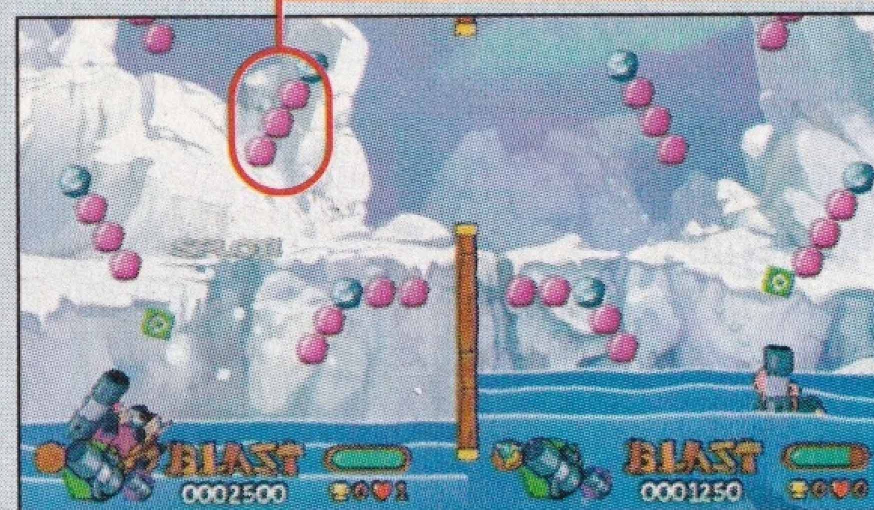

**3** Pojedynek dwóch graczy jest emocjonujący. Uważamy, aby klocki nie spadły nam na głowę i jednocześnie atakujemy



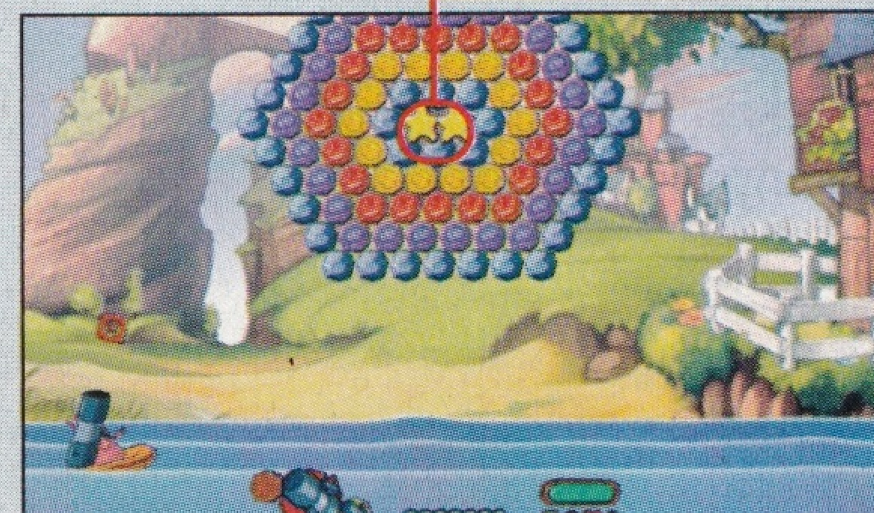
**4** Tym razem mamy jak najszybciej zniszczyć 40 linii klocków. Klucz do sukcesu to dobra taktyka




**5** Nasz przeciwnik nie ma szczęścia. Nie nadąża ze strzelaniem, więc przygniatają go klocki i idzie na dno



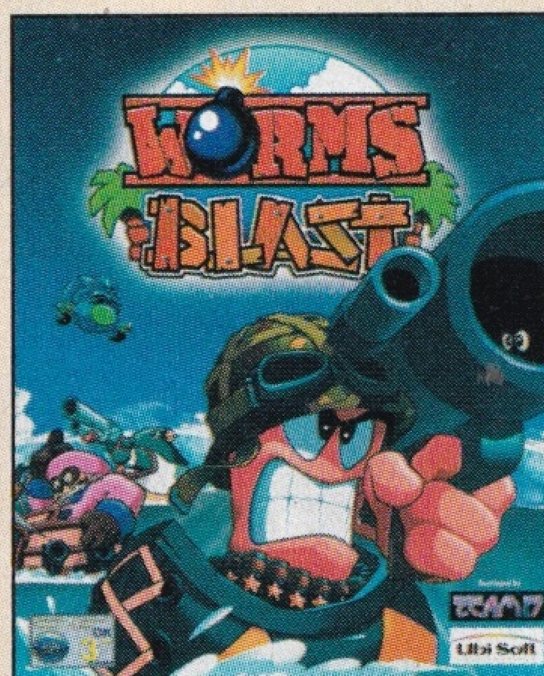

**6** Różowe bloki odbijają rakiety w różne strony. Uważamy zatem i starannie celujemy – inaczej szybko giniemy od własnej broni



**7** Aby dostać się do żółtych gwiazdek wystrzeliwujemy rakiety wysoko i dokładnie określamy kąt strzału

## SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

# Worms Blast




Producent: Team 17
Wydawca w Polsce: Licomp Empik Multimedia



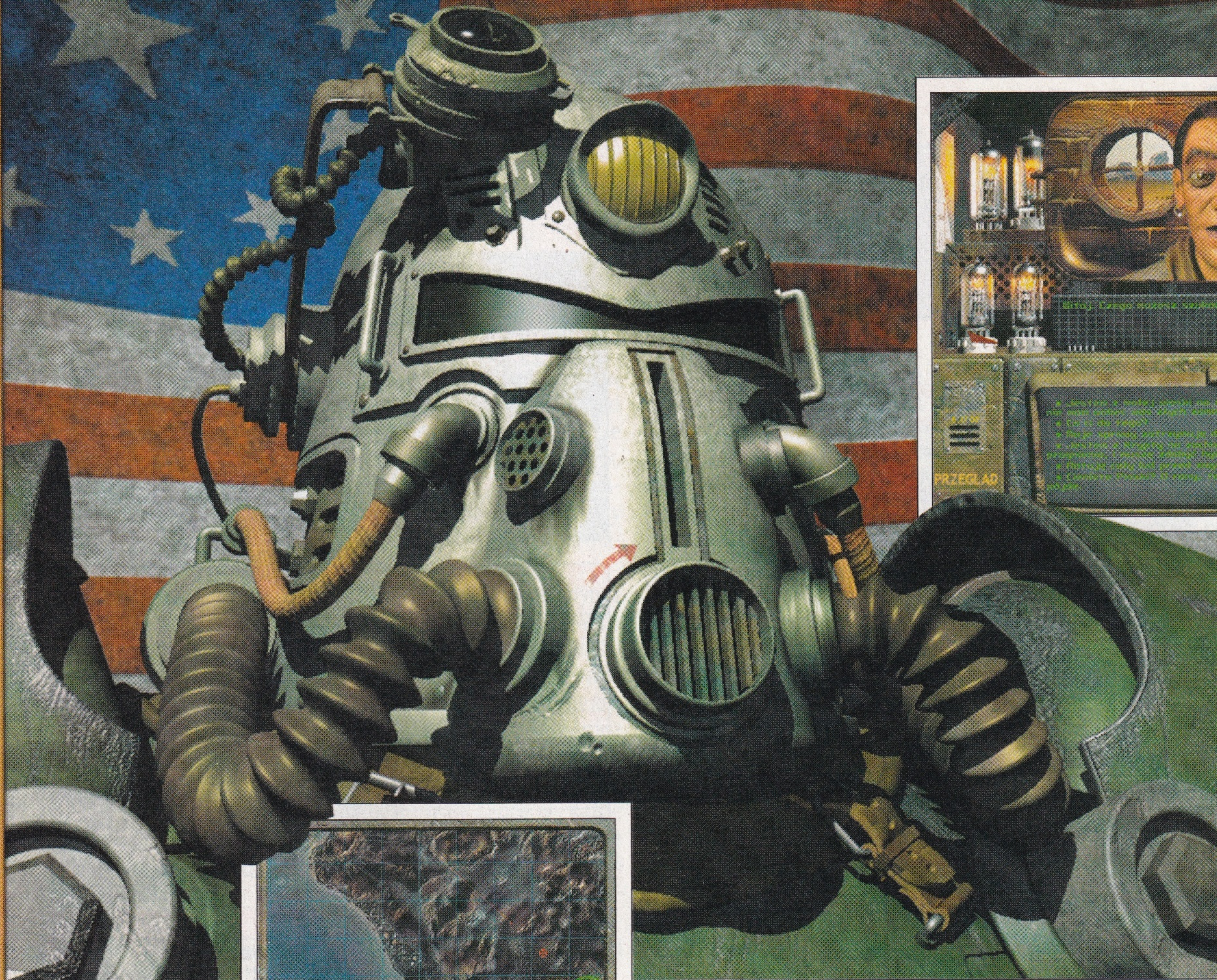




| | |
|---|---|
| platforma testowa | → Windows 95/98 |
| wersja na GameCube'a | → brak |
| wersja na PlayStation 2 | → brak |
| wersja na Xboxa | → brak |
| poziom trudności | → dla średnio zaawansowanych |

| | waga | | ocena |
|---|---|---|---|
| **GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)** | **50,0%** | **dobra** | **4,00** |
| Zaleta: fajna gra z robakami. Wada: to nie jest kolejna część Wormsów, tylko inna gra, w której występują nasze ulubione dżdżownice. Ogólnie: dobra propozycja dla młodszych, tyle że strach dawać im tę grę. Błędy w tłumaczeniu grożą, że milusińscy nabiorą złych nawyków językowych! | | | |
| **JAKOŚĆ GRY** | **17,0%** | **dobra** | **4,06** |
| Poziom merytoryczny gry | 4,0% | dostateczny | 3 |
| Jakość grafiki | 4,0% | bardzo dobra | 5 |
| Dźwięk i muzyka | 4,0% | dostateczne | 3 |
| Język gry | 4,0% | polski | 6 |
| Dialogi mówione | 1,0% | brak | 1 |
| **OBSŁUGA** | **8,0%** | **dobra** | **4,00** |
| Sterowanie | 3,0% | dostateczne | 3 |
| Liczba opcji konfiguracyjnych | 2,0% | bardzo duża | 5 |
| Zapis stanu gry | 1,0% | w każdym miejscu | 6 |
| Regulowany stopień trudności | 1,0% | brak | 1 |
| Współpraca z akceleratorami graficznymi | 1,0% | jest | 6 |
| Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci) | | dwóch/brak takiej opcji | |
| **DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH** | **15,0%** | **bardzo dobre** | **5,00** |
| Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo | 3,0% | niegrywalne | 1 |
| Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000 | 3,0% | płynne | 6 |
| Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2 | 3,0% | płynne | 6 |
| AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200 | 3,0% | płynne | 6 |
| AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS | 3,0% | płynne | 6 |
| **POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA** | **6,0%** | **dobra** | **3,67** |
| Serwis telefoniczny | 2,0% | (0 prefiks 22) 651 73 24 do 26 | 3 |
| Serwis online | 1,0% | www.lem.com.pl | 4 |
| Podręcznik użytkownika | 3,0% | dobry | 4 |
| **INSTALACJA** | **4,0%** | **bardzo dobra** | **4,75** |
| Instalacja programu | 2% | bezproblemowa | 6 |
| Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta) | 0,5% | brak (100 MB) | 1 |
| Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku | 0,5% | brak | 1 |
| Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików) | 1,0% | bezproblemowe (0 MB) | 6 |
| **Ocena częściowa** | **100,0%** | **dobra** | **4,17** |
| Punkty dodatnie/ujemne | | błędy w tłumaczeniu | -0,10 |

| | | |
|---|---|---|
| **OCENA JAKOŚCI** | **dobra** | **4,07** |
| **Cena/Jakość** | **bardzo dobra** | |
| **CENA DYSTRYBUTORA** (zalecana przez wydawcę) | → **49 zł** | |
| **CENA ATRAKCYJNA** (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) | → **43,99 zł** | Planeta Gier, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 673 85 79 |
| Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość | 49 zł/4,07 = 12,03 = bardzo dobra | |





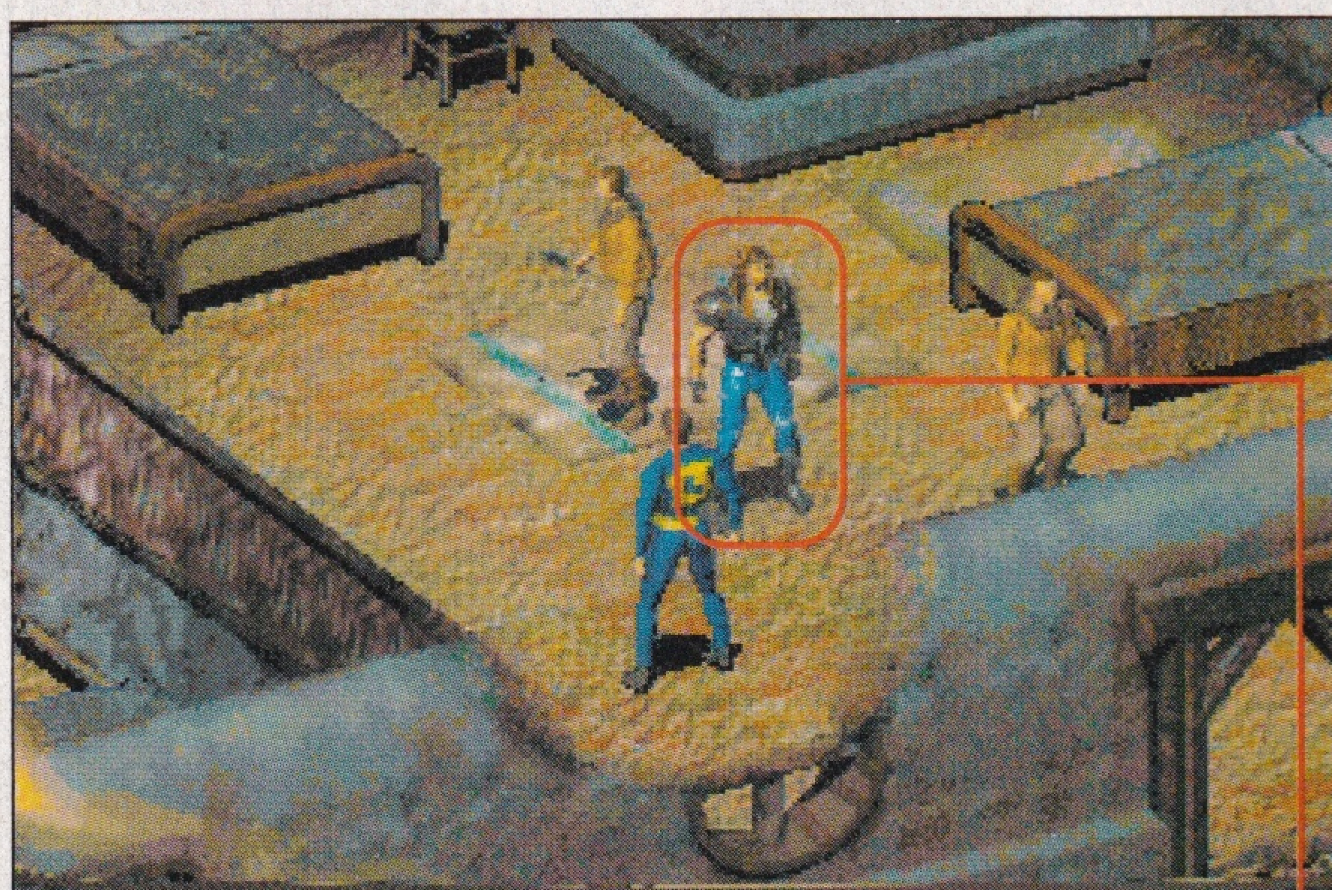

Gdy rozmawiamy z ważnymi postaciami, ich twarze pojawiają w specjalnym oknie



Mapa pokazuje usianą kraterami atomową pustynię. Tylko tyle zostało z południowo-zachodniej części Stanów Zjednoczonych

# Fallout[1]

**Gra fabularna na PC | Świat po wojnie atomowej wygląda przygnębiająco. Jego kolor jest rdzawy, a zapach to woń smaru i spalenizny**



Niektóre ze spotkanych w czasie przygody postaci, na przykład Ian, dołączają do nas i pomagają nam w walce. Nie kierujemy nimi jednak




Zbieramy punkty doświadczenia, za które zwiększamy nasze umiejętności. Czasem otrzymujemy cechy specjalne – profity

## TREŚĆ GRY

Wybucha wojna atomowa. W ciągu kilku godzin Ziemia zmienia się w pustynię. Przy życiu zostają tylko ci, którzy zdążyli ukryć się w schronach przeciwatomowych. Gdy po latach radioaktywność spada, ludzie opuszczają bunkry i zaczynają odbudowę. Na ruinach powstaje nowy świat rządzący się własnymi prawami.

Od czasu wojny nasz bohater mieszka w odizolowanym schronie numer 13. Gdy psuje się procesor do uzdatniania wody, zostaje wybrany, by wyjść na powierzchnię i zdobyć uszkodzony element. Zadanie mamy wypełnić w ciągu 150 dni – na tyle wystarcza naszym ludziom rezerwa wody zgromadzona w krypcie.

Wędrujemy po ogromnym świecie i wypełniamy misje w dowolnej kolejności. Zadania rozwiązujemy na kilka sposobów. Na przykład przyłączamy się do bandytów, pomagamy strażnikom albo okradamy jednych i drugich. Ważnym elementem jest walka rozgrywana w turach, ale grę da się też skończyć bez wystrzału!

Gdy wykonujemy misje, zdobywamy punkty doświadczenia. Dzięki nim bohater doskonali swoje umiejętności. Z czasem otrzymujemy przydomki pokazujące nasz charakter. Wkraczając na drogę przestępstwa, zyskujemy szacunek łotrów, ale porządny sklepikarz krzywo na nas patrzy.

## TECHNIKALIA

Grafika dobrze oddaje klimat świata zagłady. Na ekranie dominują szare i brunatne barwy, a okna obsługi otaczają skorodowane metalowe ramki. Nastrój budują filmowe wstawki. Szkoda, że gra działa w standardowej rozdzielczości obrazu, przez co bohaterowie i potwory są mało wyraźne.

Polska wersja przypomina film z napisami: słyszymy oryginalne angielskie wypowiedzi bohaterów, a tłumaczenie oglądamy jako tekst u dołu ekranu. Na język polski przełożono komendy, a także opisy przedmiotów i umiejętności.

Instrukcja została przygotowana niedbale. W papierowej wersji podręcznika podano angielskie nazwy komend, zapominając, że w grze znalazły się polskie odpowiedniki. W instrukcji umieszczonej na płycie CD są błędy. Znajdujemy tu polskie nazwy komend ilustrowane angielskimi obrazkami.

## WERDYKT

Fallout to bardzo dobra gra fabularna, w której mamy dużą swobodę działania. Poznajemy ogromny, przerażający świat i naszym postępowaniem kształtujemy jego losy.

[1] Ang. Opad radioaktywny. Wymowa: folaut

### Fallout

OD 18 LAT
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

| | |
|---|---|
| **INFORMACJE O PRODUKCIE** | |
| Producent | Interplay |
| Polski wydawca | CD Projekt |
| Cena | 19,90 zł |
| **PLATFORMA I SYSTEM** | PC Win 95/98 |
| Wymagania sprzętowe | P 90, 16 MB |
| Obsługa akceleratora | brak |
| Tryb wieloosobowy w sieci | brak |
| **WYNIKI TESTU** | |
| Poziom trudności | średni |
| Instrukcja | dostateczna |
| Instalacja | bezproblemowa |
| Obsługa i działanie | bezproblemowe |
| Grywalność | celująca |
| **POZOSTAŁE PLATFORMY** | brak |

**Ocena:**



bardzo dobra



Oni wygląda jak doskonały film akcji. Pojedynki przypominają balet, zaś wystrzałom towarzyszą efektowne błyski



Często oglądamy filmowe wstawki przedstawiające rozwój fabuły



Konoko uczy się nowych ciosów i ataków od pokonanych przeciwników

# Oni[2]

**Gra zręcznościowa na PC | Konoko jest robotem, ale pod względem urody bije na głowę filmowego Terminatora**

## TREŚĆ GRY

Wcielamy się w Konoko – policjantkę walczącą z mafijnym Syndykatem. Wykonujemy misje, które zlecają nam szefowie. Zadania sprowadzają się do szukania komputerów otwierających drzwi i eliminowania bandytów. Bywa, że ocalony zakładnik dostarcza nam przydatnych informacji.

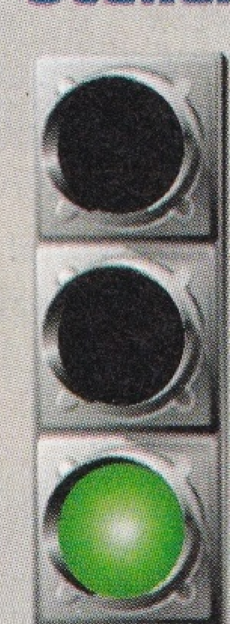
## TECHNIKALIA

Trójwymiarowa grafika wygląda ładnie, a bohaterowie są szczegółowo animowani. Wyraźnie widzimy ciosy wyprowadzane przez zwinną Konoko i uniki stosowane przez rywali. Szkoda, że odwiedzane pomieszczenia są puste, przez co świat gry traci na realizmie.

## WERDYKT

W Oni czujemy się jak mistrzowie sztuk walki. Do gry dołączono grę akcji Spec Ops II.

### Oni



OD 15 LAT · PROGRAM PO ANGIELSKU

| INFORMACJE O PRODUKCIE | |
|---|---|
| Producent | Bungie |
| Polski wydawca | Play it! |
| Cena | 49 zł |
| **PLATFORMA I SYSTEM** | PC Win 95/98/2000/Me |
| Wymagania sprzętowe | PII 266, 64 MB |
| Obsługa akceleratora | jest, wymagany |
| Tryb wieloosobowy w sieci | brak |
| **WYNIKI TESTU** | |
| Poziom trudności | niski |
| Instrukcja | mierna (plik PDF) |
| Instalacja | bezproblemowa |
| Obsługa i działanie | bezproblemowe |
| Grywalność | wysoka |
| **POZOSTAŁE PLATFORMY** | PlayStation 2 |

Ocena: bardzo dobra




Z czasem przejmujemy dowództwo nad całą kompanią czołgów

# Armored Fist 3[3]

**Gra symulacyjno-zręcznościowa na PC | Bawimy się w amerykańskich czterech pancernych**

## TREŚĆ GRY

Dowodzimy czołgiem Abrams i uczestniczymy w walkach na Bliskim Wschodzie, w Azji i w Afryce. Uczymy się walczyć w plutonie czołgów, potem dowodzimy kompanią. Wybieramy, którym żołnierzem obsługi sterujemy: kierowcą, dowódcą czy strzelcem.

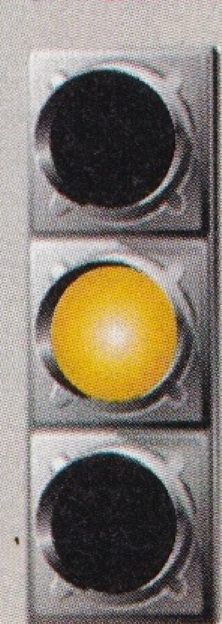
## TECHNIKALIA

Grafika jest w standardowej rozdzielczości, a krajobraz wygląda monotonnie. W dodatku gra często się zawiesza.

## WERDYKT

To przeciętna gra. Jej główną zaletą jest edytor misji.

### Armored Fist 3

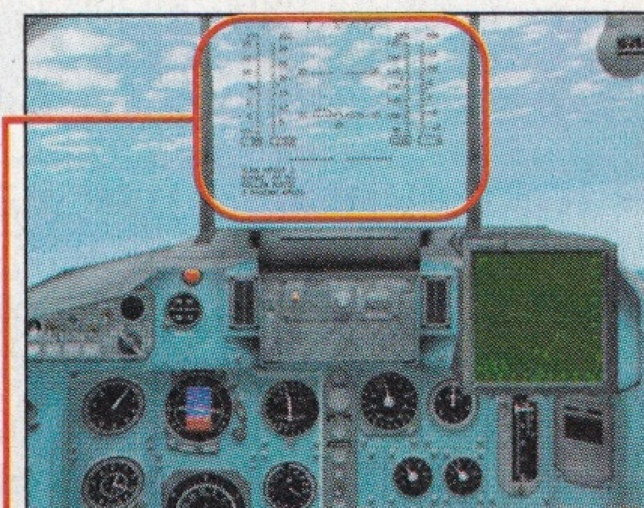


OD 15 LAT · PROGRAM PO ANGIELSKU

| INFORMACJE O PRODUKCIE | |
|---|---|
| Producent | Novalogic |
| Polski wydawca | IM Group |
| Cena | 39,90 zł |
| **PLATFORMA I SYSTEM** | PC Win 95/98/NT |
| Wymagania sprzętowe | P 233 MMX, 64 MB |
| Obsługa akceleratora | jest, wymagany |
| Tryb wieloosobowy w sieci | jest, dla 16 graczy |
| **WYNIKI TESTU** | |
| Poziom trudności | wysoki |
| Instrukcja | mierna (plik PDF) |
| Instalacja | bezproblemowa |
| Obsługa i działanie | często się zawiesza |
| Grywalność | średnia |
| **POZOSTAŁE PLATFORMY** | brak |

Ocena: dostateczna





Kabina przypomina wnętrze prawdziwego myśliwca. Główne miejsce zajmuje wyświetlacz

Widok z boku jest wyjątkowo efektowny. Widzimy nawet wystrzeloną rakietę

# MIG-29 Fulcrum[4]

**Gra symulacyjna na PC | Latamy samolotem, który przez lata konkurował z maszynami NATO**

## TREŚĆ GRY

Zasiadamy za sterami rosyjskiego myśliwca MIG-29 i szybujemy w powietrzu, wypełniając misje. Przed startem wybieramy uzbrojenie. Czeka nas pięć kampanii toczonych w różnych częściach świata i szereg misji dodatkowych, w tym także dodatkowe etapy treningowe.

Rozgrywka jest realistyczna. Pomimo opcji przyspieszenia czasu, lot nad cel stanowi najdłuższą część misji.

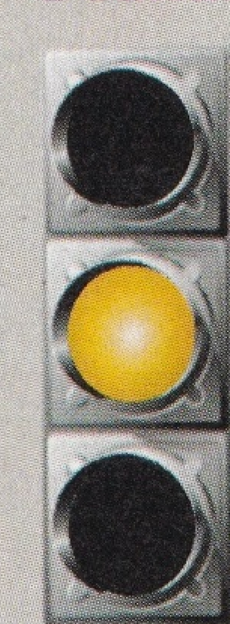
## TECHNIKALIA

Gra działa w wysokiej rozdzielczości. Krajobraz wygląda realistycznie, ale gdy zbliżamy się do powierzchni ziemi, świat staje się płaski. W trakcie lotu obserwujemy samolot z kilkunastu kamer. Grą da się sterować za pomocą klawiatury, ale zabawa jest dużo lepsza, jeżeli mamy dżojstik.

## WERDYKT

MIG-29 Fulcrum to bardzo dobry symulator lotniczy, w którym poznajemy popularny rosyjski myśliwiec. Rozgrywka jest realistyczna, a misje ciekawe. Dodatkową atrakcję stanowi tryb zabawy dla wielu graczy. **GRY** polecają Fulcruma wszystkim miłośnikom podniebnych zmagań.

### MIG-29 Fulcrum



OD 12 LAT · PROGRAM PO ANGIELSKU

| INFORMACJE O PRODUKCIE | |
|---|---|
| Producent | Novalogic |
| Polski wydawca | IM Group |
| Cena | 49,90 zł |
| **PLATFORMA I SYSTEM** | PC Win 95/98/Me |
| Wymagania sprzętowe | P 200, 32 MB |
| Obsługa akceleratora | jest, nie wymagany |
| Tryb wieloosobowy w sieci | jest, dla 16 graczy |
| **WYNIKI TESTU** | |
| Poziom trudności | wysoki |
| Instrukcja | mierna (plik PDF) |
| Instalacja | bezproblemowa |
| Obsługa i działanie | bezproblemowe |
| Grywalność | wysoka |
| **POZOSTAŁE PLATFORMY** | brak |

Ocena: dobra

[2] Po japońsku: demon. Wymowa: oni

[3] Ang. Pancerna pięść. Wymowa: armored fist

[4] MIG-29 to rosyjski samolot myśliwski. Fulcrum (po polsku: punkt podparcia) to kod, który nadali tej maszynie piloci NATO. Wymowa: fulkrum

# Airfix Dogfighter[1]

**Gra zręcznościowa na PC** | Gdy w domu nikogo nie ma, wybucha wojna modeli myśliwców, czołgów i bombowców z drugiej wojny światowej

*Pełna wersja gry na płycie CD*

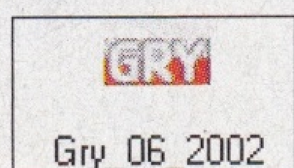
## NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

### Instalujemy i usuwamy grę

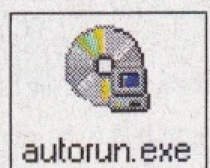



**1** Włączamy nasz komputer i wkładamy do czytnika CD-ROM płytę dołączoną do tego numeru **GIER**. Program instalacyjny uruchamia się automatycznie. Na ekranie pojawia się menu ●.

**2** Jeśli program płyty nie zaczął działać samoczynnie, uruchamiamy go ręcznie. W tym celu na pulpicie Windows dwukrotnie klikamy na [Mój komputer]. Otwiera się okno, w którym klikamy na ikonę:




Teraz klikamy dwa razy na ikonę:



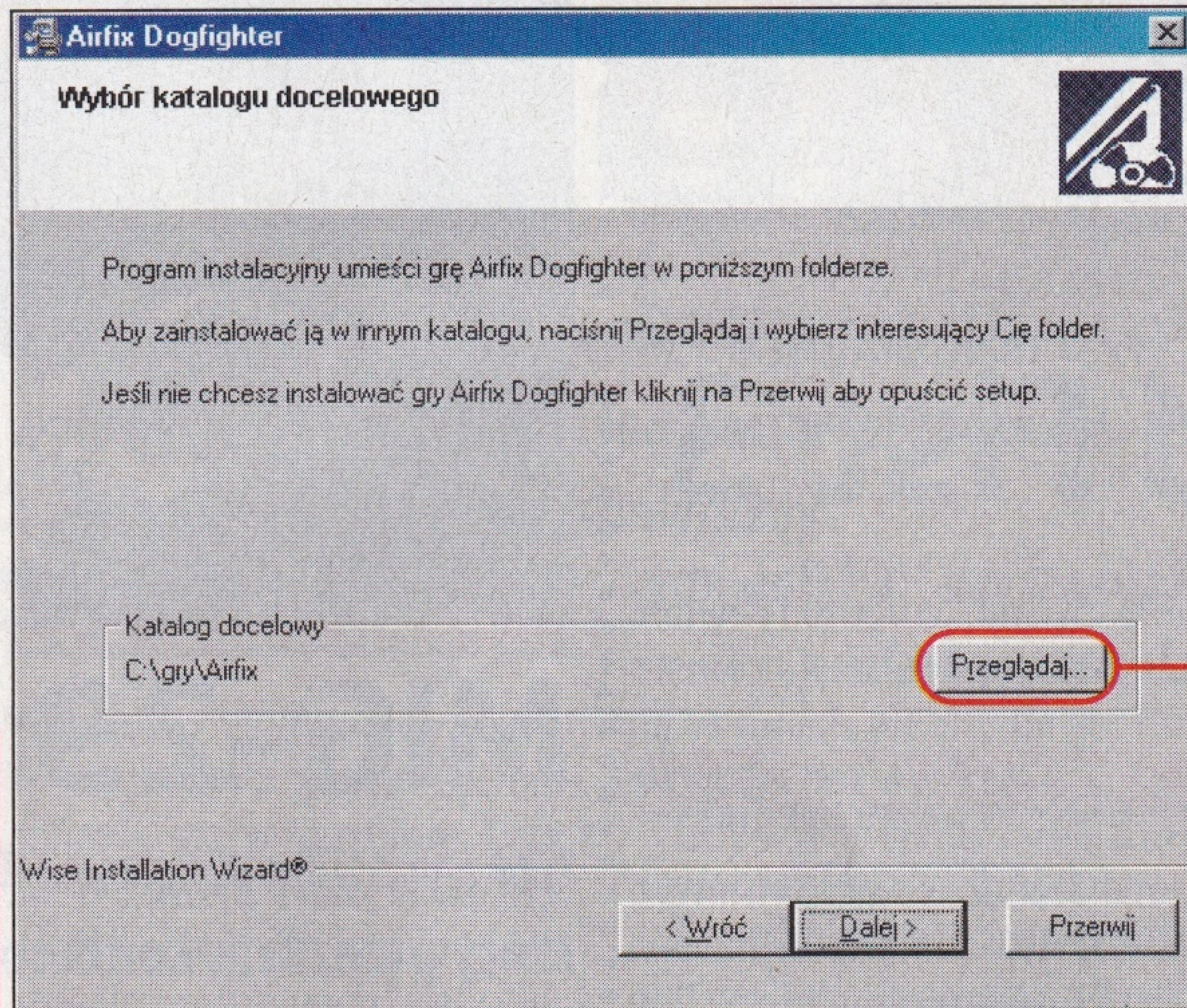

**3** Testujemy nasz komputer, aby sprawdzić, czy jego parametry spełniają wymagania gry. W tym celu klikamy na przycisk ●. Po chwili w oknie pojawiają się wyniki testu. Semafor ● sygnalizuje, czy da się grać. Czerwona lampka oznacza, że nasz komputer jest za wolny. Lampka żółta ostrzega: gra będzie działać, ale animacje nie będą płynne. Lampka zielona oznacza, że nasz pecet spełnia wymagania gry.

**4** Zamykamy okno, klikając na przycisk [ZAMKNIJ].

**Testowanie komputera**

| | Wymagania | Twój komputer |
|---|---|---|
| Szybkość procesora | 266 MHz | 1394 MHz |
| Ilość pamięci RAM | 64 MB | 256 MB |
| System operacyjny | Windows 98 | Windows 98 |
| Karta grafiki | Akcelerator 3D | Akcelerator 3D |
| Wersja DirectX | 8.0 | 8.1 |
| Karta dźwiękowa | jest | jest |
| Szybkość napędu CD-ROM | 8x | 15x |
| Miejsce na dysku | 300 MB | C:\ 2048 MB<br>D:\ 2048 MB<br>E:\ 2048 MB |

Można grać. Komputer spełnia wymagania gry [ZAMKNIJ]




**5** Aby zainstalować grę klikamy na przycisk ●. Na ekranie pojawia się okno programu instalacyjnego gry Airfix Dogfighter. Klikamy dwukrotnie na [Dalej >] i jeśli chcemy, wybieramy folder ●, do którego program instalacyjny ma skopiować pliki z grą. Po wybraniu folderu docelowego dwa razy klikamy na [Dalej >]. Rozpoczyna się instalacja gry.

**Rada GIER:** Aby ponownie uruchomić płytę znajdującą się w napędzie CD-ROM, klikamy na ikonę napędu prawym przyciskiem myszy, a następnie z menu, które się rozwija, wybieramy opcję [Autoodtwarzanie].

**6** Kiedy pojawia się komunikat o pomyślnym zakończeniu instalacji, klikamy na przycisk [Zakończ>]. Gra została poprawnie zainstalowana na naszym pececie.

**7** Aby zamknąć menu płyty **GIER**, klikamy na ikonę [x] w prawym górnym rogu ekranu. Jeśli chcemy, po zamknięciu programu płyty uruchamiamy grę.

### Usuwamy grę Airfix Dogfighter

**Uwaga!** By zachować zapisane stany gry, przed odinstalowaniem Airfix Dogfightera kopiujemy z głównego katalogu gry w bezpieczne miejsce folder **User** z całą zawartością.

**1** Klikamy kolejno na [Start] [Programy] [Airfix Dogfighter] [Usuń Airfix Dogfighter].

**2** Otwiera się okno programu usuwającego grę. Wybieramy opcję [Automatyczne] i klikamy na [Dalej>].

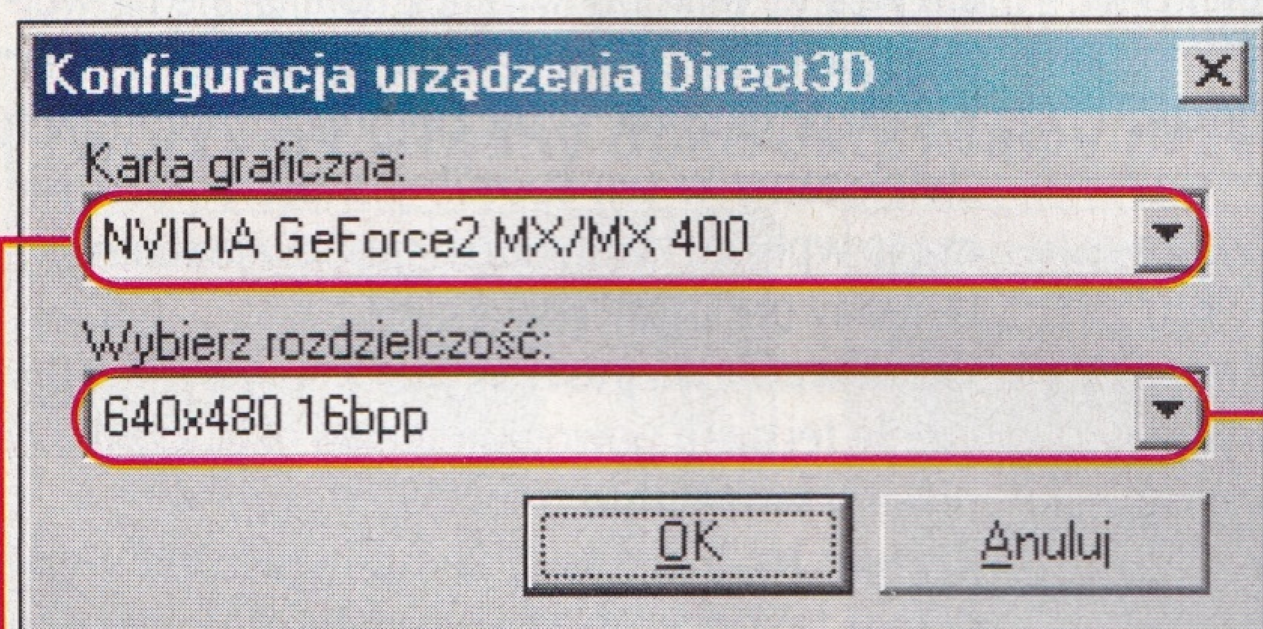
**3** Program usuwa grę z naszego komputera, kasując przy tym folder, w którym został zainstalowany Airfix Dogfighter, wraz z całą zawartością.

[1]Ang. Myśliwiec Airfiksa. Wymowa: erfiks dogfajter. Airfix to jedna z najbardziej znanych światowych firm produkujących modele samolotów

## Zmieniamy sterowniki graficzne gry




**1** Po pierwszym uruchomieniu gry pojawia się menu, w którym ustalamy parametry grafiki. Wybieramy sterowniki, które wykorzystuje karta graficzna ●. Domyślnie są wybrane biblioteki Direct3D – to poprawne ustawienie dla większości kart. Zmieniamy je tylko wtedy, gdy mamy kartę z rodziny **Voodoo** (3Dfx). Zamiast DirectX wybieramy wtedy **Glide**. Aby zmienić dodatkowe ustawienia, wybieramy opcję ●.




**2** Jeśli w naszym pececie zainstalowana jest więcej niż jedna karta graficzna, wybieramy, z której z nich ma korzystać gra ●. Klikając na ●, wybieramy rozdzielczość grafiki i głębię kolorów. Im wyższa rozdzielczość i głębia kolorów, tym ładniejsza grafika, ale tym szybszego peceta wymaga gra.

## Wybieramy pilota




Airfix Dogfighter zapamiętuje nasze sukcesy i porażki pod wybraną na początku gry **tożsamością pilota**.

1. Tworzymy nową tożsamość
2. Usuwamy tożsamość (wskazujemy ją w ramce) ●
3. Uzyskujemy informacje o wskazanym pilocie (wykonane misje, pokonani wrogowie)
4. Po wyborze odpowiedniej tożsamości (wskazujemy ją w ramce u góry) rozpoczynamy rozgrywkę
5. Wychodzimy do systemu Windows




Tworząc nową tożsamość pilota, wpisujemy nasze imię ● i ustawiamy suwak pod fotografią ●, aby wybrać wygląd pilota. Zatwierdzamy nasze decyzje, klikając na ●.

## Korzystamy z menu głównego




**Stolik modelarza** pełen miniaturowych samolotów i narzędzi to menu główne gry.

1. Przeglądamy informacje o aktualnie wybranym pilocie
2. Tworzymy własną planszę
3. Oglądamy listę autorów gry
4. Rozpoczynamy kampanię
5. Rozpoczynamy grę wieloosobową
6. Zmieniamy ustawienia grafiki i klawiszy
7. Malujemy model samolotu
8. Powracamy do menu, w którym wybieramy tożsamość naszego pilota

## Konfigurujemy grę

By zmienić ustawienia gry, w menu głównym wybieramy kartkę **Opcje**. Klikając na zakładki ❶, przechodzimy do ustawień sterowania i grafiki. Zakładki ❷ otwierają spisy klawiszy sterujących samolotem, uzbrojeniem i innych. Po zmianie ustawień klikamy na jeden z przycisków u dołu.

❸ **Zastosuj** – zmiany zostają wprowadzone, ale gdy zamykamy i ponownie uruchamiamy grę, wracają dawne ustawienia

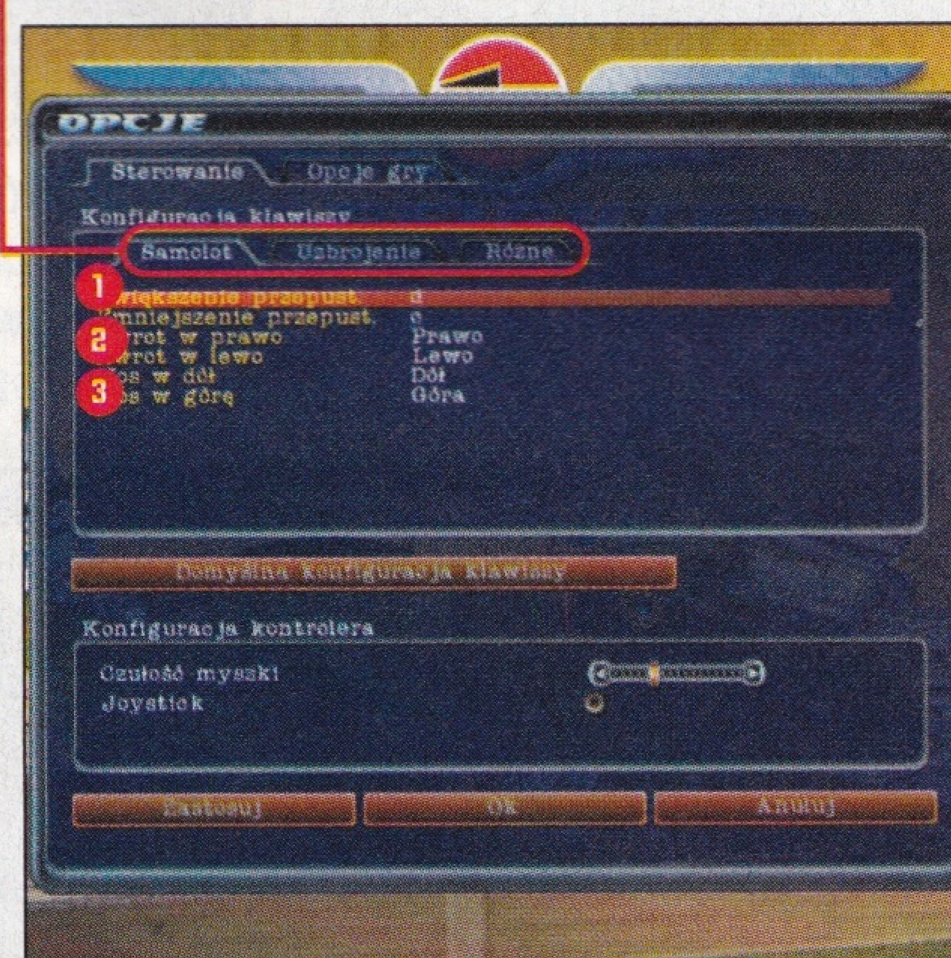
❹ **OK** – zmiany zostają zapisane i będą obowiązywały przy wszystkich kolejnych uruchomieniach gry

❺ **Anuluj** – zmiany zostają odwołane

## Poznajemy sterowanie

Klawisze i przyciski sterujące pogrupowane są w trzech kategoriach. Wybieramy jedną z nich, klikając na odpowiednią zakładkę ●. Do każdej z czynności przypisano jeden bądź dwa klawisze lub przyciski. Oba działają tak samo – używamy tego, który jest dla nas wygodniejszy.

### Sterujemy lotem samolotu




Zwiększenie przepust. d
Zmniejszenie przepust. c
Zwrot w prawo Praw
Zwrot w lewo Lew

❶ **Zmniejszenie/zwiększenie ciągu** przepustnicy – tymi klawiszami regulujemy szybkość, z jaką leci nasz samolot

Zwrot w prawo Praw
Zwrot w lewo Lew
Nos w dół Dół

❷ **Zwrot w prawo/lewo** – skręcamy

Nos w dół Dół
Nos w górę Góra

❸ **Nos w dół/górę** – kierujemy samolot w górę lub w dół

### Obsługujemy uzbrojenie

Broń podstawowa

❶ **Broń podstawowa** – strzelamy z podstawowej broni (karabinów maszynowych)

Broń drugorzędna

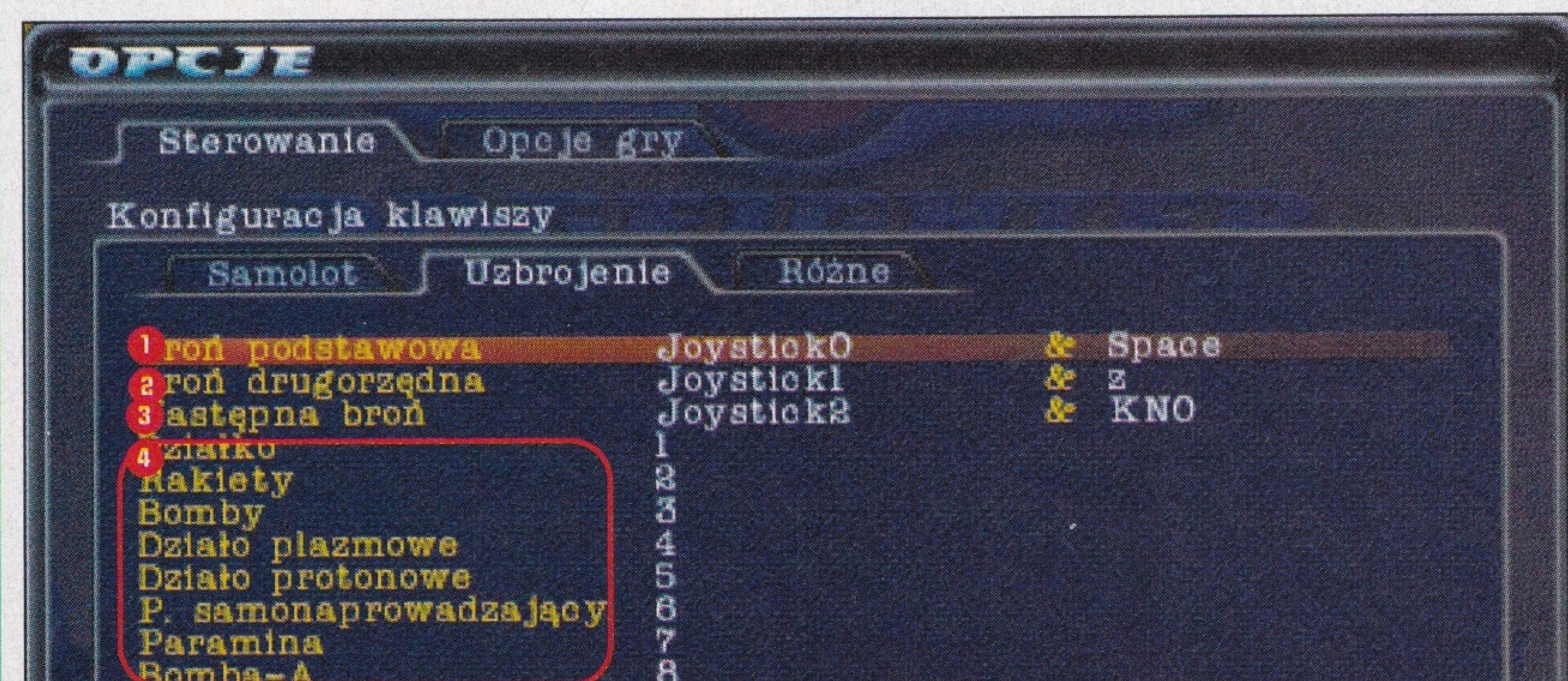
❷ **Broń drugorzędna** – używamy broni dodatkowej (na przykład zrzucamy bomby)

Następna broń

❸ **Następna broń** – przełączamy się na kolejny rodzaj uzbrojenia

Działko
Rakiety
Bomby
Działo plazmowe
Działo protonowe
P. samonaprowadzający
Paramina
Bomba-A

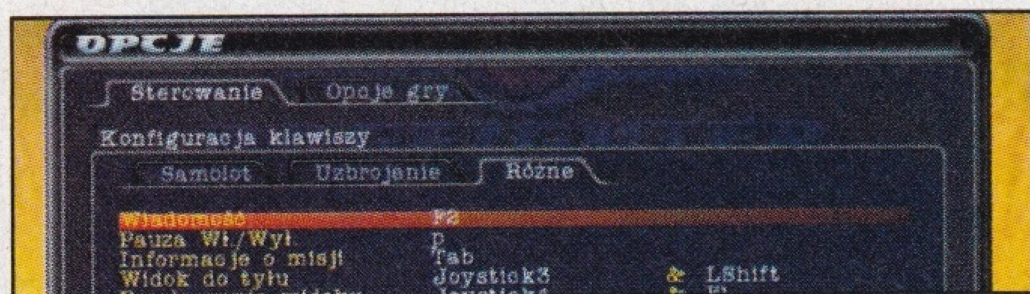
❹ **Typy uzbrojenia** – tutaj wybieramy rodzaj uzbrojenia, którego używamy



# Airfix Dogfighter

## Poznajemy sterowanie

### Sterujemy funkcjami specjalnymi



Wiadomość

**Wiadomość** – wysyłamy komunikat tekstowy do innego gracza.

Pauza Wł./Wył.

**Pauza** – zatrzymujemy i wznawiamy grę.

Informacje o misji

**Informacje o misji** – dowiadujemy się wszystkiego o czekającym nas zadaniu.

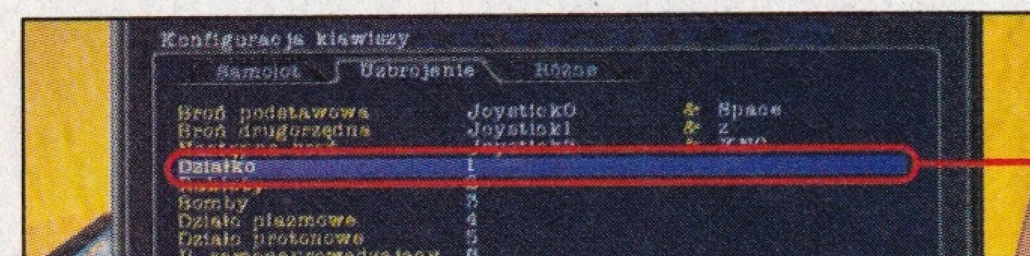
Widok do tyłu

**Widok do tyłu** – spoglądamy za siebie.

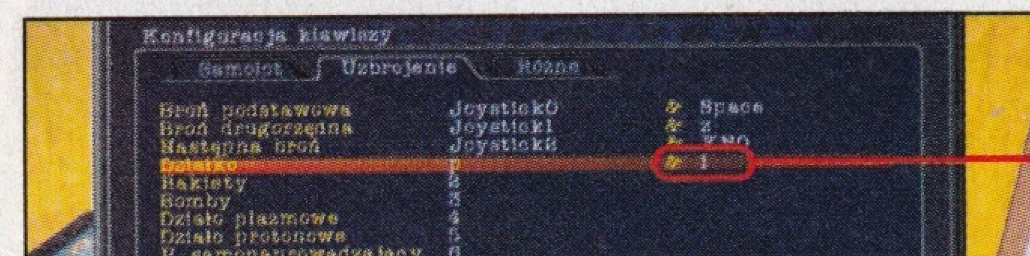
Przełączanie widoku

**Przełączanie widoku** – wybieramy kamerę, z której obserwujemy akcję.

### Zmieniamy ustawienia sterowania



1 By przypisać **wybraną funkcję** innemu klawiszowi, klikamy na nią. Pasek się rozjaśnia ●.

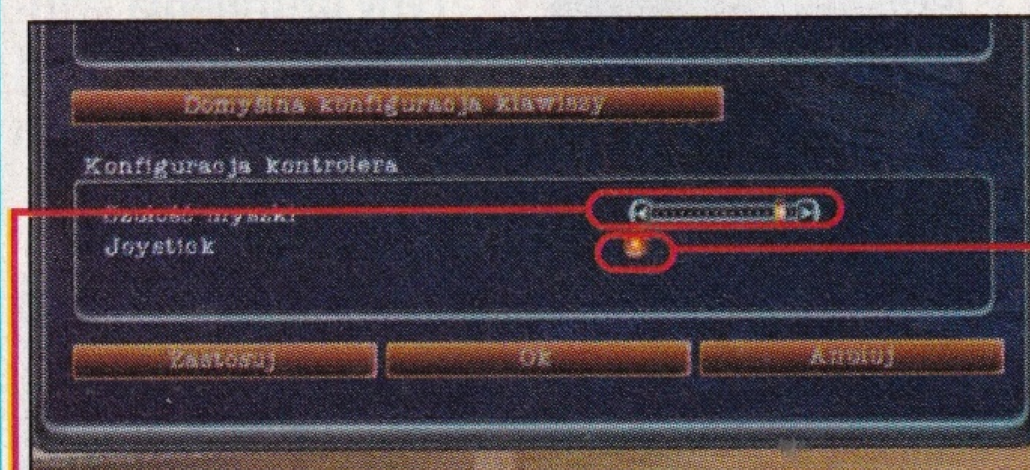


2 Teraz **naciskamy klawisz** (lub przycisk dżojstika), któremu chcemy przypisać wskazaną funkcję. Stary klawisz nadal działa (dopóki nie przypiszujemy mu innej funkcji). Widzimy go tu ●.




3 Jeżeli chcemy przywrócić **standardowe ustawienia sterowania**, klikamy na przycisk ●.

## Wybieramy kontroler

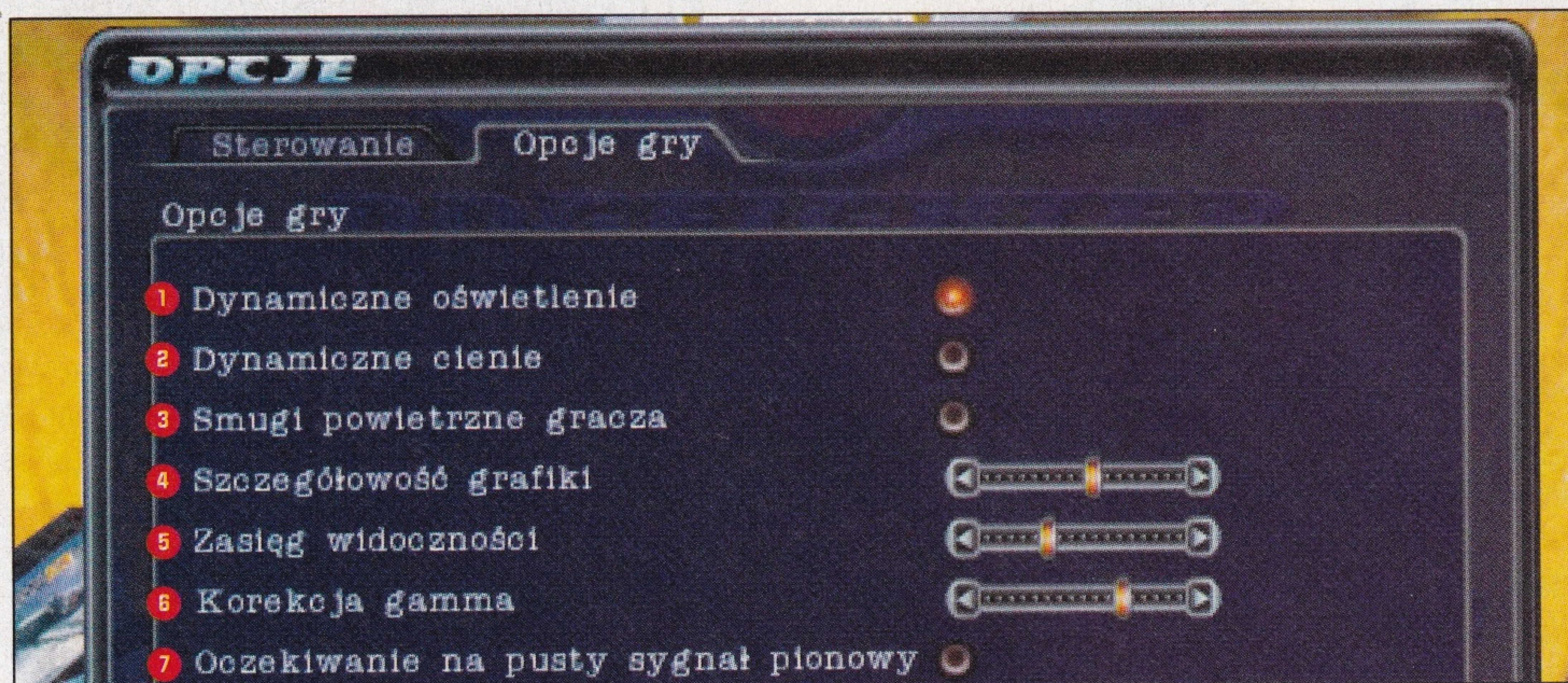


W czasie gry oprócz klawiatury wykorzystujemy mysz (w menu) i dżojstik (do sterowania samolotem). **GRY** zalecają przesunięcie suwaka czułości myszy ● maksymalnie w prawo. Jeśli bowiem wybrane jest standardowe ustawienie, kursor myszy porusza się bardzo wolno.

Jeżeli mamy dżojstik, klikamy na lampkę ●, aby włączyć obsługę tego kontrolera. Kierując dżojstikiem, sterujemy samolotem znacznie płynniej i z o wiele większą precyzją.

## Dostosowujemy grafikę do możliwości naszego peceta

Klikamy na zakładkę **Opcje gry** w menu opcji (patrz ramka **konfigurujemy grę** na stronie 49). Zmieniamy ustawienia, klikając na lampki (zapalona oznacza opcję włączoną, zgaszona – wyłączoną). Część ustawień regulujemy suwakami. Pamiętamy, że najważniejsza jest płynność animacji – inaczej trudno pokonać wroga.




1. **Dynamiczne oświetlenie** – wyłączamy efekty świetlne, gdy gra działa wolno
2. **Dynamiczne cienie** – obiekty rzucają cienie. Wyłączamy, jeśli gra działa wolno
3. **Smugi powietrzne** – nasz samolot zostawia za sobą smugę. Wyłączamy, jeśli gra działa wolno
4. **Szczegółowość grafiki** – ustalamy, jak dokładne są modele samolotów i innych obiektów występujących w grze. Dostosowujemy tę wartość do możliwości naszego peceta
5. **Zasięg widoczności** – wskazujemy, czy komputer wyświetla odległe obiekty. Jeżeli są one pokazywane, widzimy wroga z daleka, ale na wolniejszych pecetach animacja jest mniej płynna
6. **Korekcja gamma** – na ciemnych monitorach zwiększamy w ten sposób jasność obrazu. Nie ma to wpływu na płynność grafiki, ale silnie rozjaśniony obraz traci na jakości
7. **Oczekiwanie na pusty sygnał pionowy** – wyłączenie tej opcji powoduje, że gra działa szybciej przy tej samej jakości grafiki.

**Uwaga:** Na niektórych komputerach po wyłączeniu tej opcji obraz wyświetla się nieprawidłowo. Jeśli tak się dzieje, włączamy ją.

## Tworzymy własny dom: obsługujemy menu edycji

Tworzymy własne wnętrza domów, które są naszymi polami podniebnych bitew. By zacząć edycję, klikamy na **mapę w menu głównym**. Własne plansze wykorzystujemy tylko w potyczkach sieciowych. **Uwaga:** Nie jest konieczna obecność innych osób w trakcie potyczki sieciowej. Gdy nie mamy z kim grać, włączamy grę sieciową w trybie serwera i walczymy z ustawionymi na planszy zabawkami sterowanymi przez komputer.

1. Tu wybieramy jeden z dwóch dostępnych kątów ustawienia kamery
2. Wybieramy jedną z dwóch możliwych pozycji kamery. Dostępne są następujące pozycje: bliska oraz odległa
3. Obracamy kamerę
4. Przechodzimy w tryb swobodnego rozglądania się po domu
5. Ustawiamy meble
6. Ustawiamy przedmioty
7. Ustawiamy pojazdy i konstrukcje specjalne, takie jak lotniska i fabryki
8. Wczytujemy gotowy plan bitwy z dysku (przygotowany przez nas lub dołączony do gry)
9. Zapisujemy plan na dysku
10. Wybieramy szkielet – zestaw pomieszczeń, z jakich składa się nasz dom – i zaczynamy zabudowę od nowa
11. Opuszczamy edytor planu
12. Przechodzimy na wyższe piętro (jeśli takie jest w wybranym domu)
13. Wyświetlamy plan i wybieramy pokój, który chcemy umeblować
14. Przechodzimy na niższe piętro (jeśli jest)



## Tworzymy własny dom: wybieramy pokoje




**1** Zaczynamy od wybrania szkieletu domu ●. Do wyboru mamy kilka gotowych zestawów pomieszczeń. Nie daje się ich niestety zmieniać – dodajemy do nich jedynie umeblowanie i ozdoby. Po dokonaniu wyboru szkieletu domu klikamy na ●.

**Oto lista zestawów pomieszczeń:**
❶ Podwórze za domem i pralnia ❷ Łazienka i pokój siostry ❸ Piwnica ❹ Podwórze przed domem i garaż ❺ Przedpokój (dwa piętra) ❻ Pokój dziecinny ❼ Pokój gościnny i jadalnia ❽ Pokój gościnny, jadalnia i kuchnia ❾ Pokój rodziców i strych.




**2** Do rozglądania się używamy przełączników ● albo klikamy na guzik z kółkiem ● i przechodzimy w tryb swobodnego rozglądania się. Teraz przemieszczamy kamerę w żądaną stronę, ruszając myszą i przytrzymując jednocześnie jej prawy przycisk. Poruszamy się po planszy, przytrzymując prawy przycisk myszy i naciskając klawisze.




**3** Gdy klikamy na strzałki po prawej stronie ekranu ●, przełączamy się pomiędzy piętrami, o ile dostępne jest więcej niż jedno (zależy to od szkieletu, jaki wybraliśmy). Strzałki te nie działają więc w jednopiętrowych domach. Gdy sterujemy kamerą w trybie swobodnego rozglądania się, dowolnie przemieszczamy się pomiędzy piętrami.

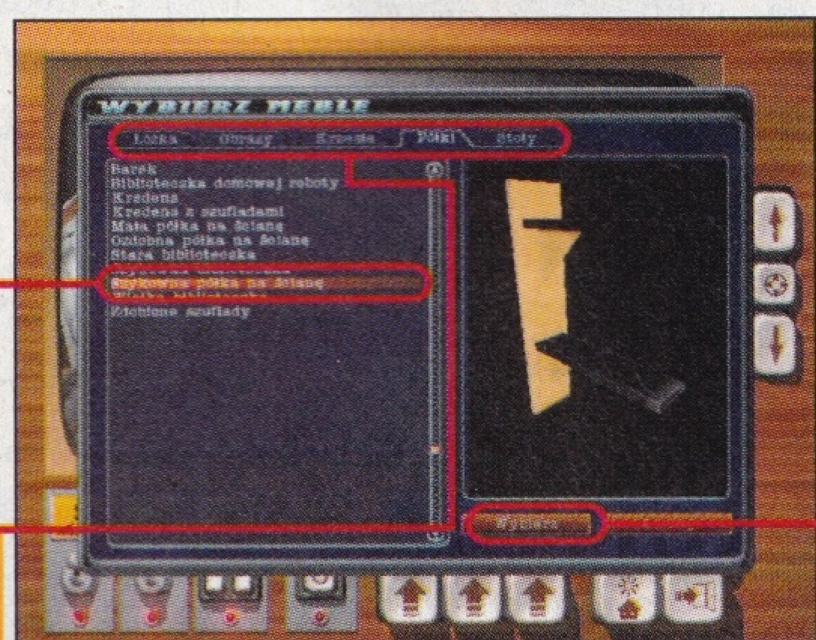


**4** Aby wybrać inny pokój, klikamy na guzik po prawej stronie ekranu ●. Pojawia się mapka. Klikamy na żądany pokój, ale pamiętamy, że tylko niektóre są dostępne (zależy to od szkieletu domu, który wybraliśmy). Klikamy poza domkiem, by wyjść na podwórze (jeśli jest dostępne) – nie jest ono wyraźnie oznaczone.

## Tworzymy własny dom: ustawiamy przedmioty




**1** Klikamy na przełącznik ●, który pokazuje interesujący nas rodzaj przedmiotu. Są to kolejno: meble, akcesoria oraz zabawki. Pojawia się menu wyboru przedmiotu.



**2** Przedmioty pogrupowane są pod zakładkami ●. Wybieramy interesującą nas kategorię, a potem wskazujemy obiekt ● i klikamy na ●. Z wybranym przedmiotem wracamy do domu.




**3** Do przesuwania przedmiotu nad planszą używamy myszy. Przedmiotu nie da się wynieść poza granice pomieszczenia ani nasunąć go na inne obiekty stojące na planszy.




**4** Naciskamy i przytrzymujemy prawy przycisk myszy i ruchami myszy na boki obracamy przedmiot, a ruchami w górę i w dół podnosimy go i opuszczamy.




**5** Cień pod przedmiotem ● wskazuje miejsce, w którym opadnie on, gdy go puścimy. Klikamy, aby upuścić przedmiot. **Uwaga:** Jeśli przedmiot świeci na czerwono, oznacza to, że nie da się go położyć we wskazanym miejscu.




**6** Inaczej wygląda przytwierdzanie przedmiotów do ścian (na przykład półek i obrazów). Obiekty tego typu rzucają cień na ściany ● – gdy klikamy, przedmiot przylepia się we wskazanym miejscu. Zawsze przylega całą powierzchnią do ściany.




**7** Jeśli nie podoba nam się pozycja ustawionego przedmiotu, klikamy na niego i w ten sposób chwytamy. Teraz kontrolujemy go tak samo, jak nowo stawiane przedmioty. Aby usunąć wybrany obiekt, naciskamy klawisz del.




**8** Klikamy na drzwi i ustalamy, czy są zamknięte, a jeśli tak, to czy potrzebny jest klucz do ich otwarcia (odpowiedni klucz wyciągamy z grupy **Zabawki** i kładziemy na planszy). **Uwaga:** Większość drzwi na planszach to ozdoby i nie dają się one otwierać.




**9** Ustalamy też, czy światło w pokoju ma być zapalone czy zgaszone. W tym celu klikamy na ścienne przełączniki ● (zwykle są obok drzwi) lub bezpośrednio na lampy pod sufitem. Aby odsłonić lub zamknąć żaluzje, klikamy na ich zatrzask.




**10** Przed zakończeniem pracy ustalamy miejsce, z którego startuje samolot gracza. Otwieramy grupę **Zabawki**, a w niej zakładkę **Specjalne**. Z listy bierzemy przedmiot **Pozycja startowa gracza**, po czym ustawiamy w żądanym miejscu strzałkę ●.




**11** Jeśli jesteśmy zadowoleni z naszego dzieła, zapisujemy planszę. Wpisujemy jej nazwę i zatwierdzamy wybór, klikając na ●. Jeżeli chcemy zapisać nowy plan na miejsce starego, klikamy na jego nazwę, a gra prosi o potwierdzenie zapisu.

# Airfix Dogfighter

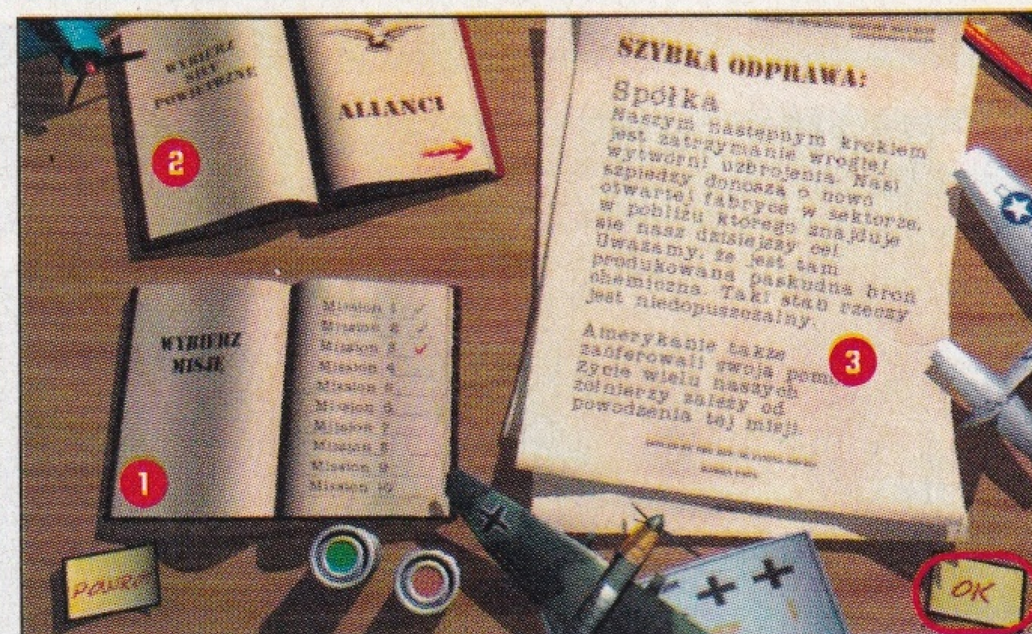
## Ozdabiamy model do gry wieloosobowej

W tym polu ● tworzymy kalkomanie, którymi ozdabiamy samolot. Klikając na przyciski ❶ sprawdzamy, jak kalkomania będzie wyglądała na samolocie, jeżeli umieścimy ją na skrzydłach, pod skrzydłami albo na ogonie. **Uwaga:** Umieszczenie kalkomanii na samolocie nie powoduje, że będzie on nią ozdobiony w grze samotnej. Kalkomanie są widoczne tylko na samolotach wykorzystywanych w grze wieloosobowej.




1. Wybieramy jedno z trzech miejsc na kalkomanię i oglądamy samolot
2. Kopiujemy kalkomanię ze wskazanego miejsca
3. Przyklejamy kalkomanię we wskazanym miejscu na samolocie
4. Usuwamy kalkomanię ze wskazanego miejsca na samolocie
5. Przełączamy się pomiędzy ogólnym widokiem samolotu a zbliżeniem jego wskazanej części
6. Wybieramy, na jakim modelu samolotu oglądamy nasze kalkomanie
7. Wybieramy kamuflaż
8. Okno podglądu wybranego samolotu z naklejonymi kalkomaniami
9. Stawiamy pojedyncze kropki
10. Rysujemy linię
11. Wypełniamy obszar
12. Gumka do wycierania
13. Rysujemy okręgi
14. Rysujemy prostokąty
15. Cofamy ostatnio dokonaną zmianę
16. Zaczynamy od nowa (czyścimy całe pole edycji)
17. Wybieramy kolor. **Uwaga:** Czarny kolor nie oznacza koloru tła. Dlatego jeśli chcemy zamazać nieudany element rysunku, używamy gumki.
18. Odczytujemy kalkomanię z dysku (jest kilkanaście gotowych wzorów)
19. Zapisujemy gotową kalkomanię na dysku
20. Opuszczamy edytor kalkomanii (gra prosi o potwierdzenie zapisu)

## Rozpoczynamy kampanię




Klikamy na książkę ❶, aby wybrać misję. Wykonanie danej misji daje nam dostęp do następnej. Misje dla obu stron konfliktu są rozliczane oddzielnie. By zagrać po innej stronie, klikamy na książkę ❷. Czytamy treść zadania ❸ i idziemy dalej ●.




Czytamy dokładny opis zadania i wybieramy model samolotu ●. Liczba dostępnych modeli rośnie w miarę postępów w grze. Klikamy na ●.




Podczas wyboru samolotu zapoznajemy się nie tylko z parametrami zabawki z gry, ale także dowiadujemy się o historii pierwowzoru wybranej maszyny ●. Klikając na przycisk ●, oglądamy informacje o uzbrojeniu. W tym jednak wypadku nie chodzi o uzbrojenie maszyn historycznych, lecz zabawek (dla wszystkich modeli jest ono takie samo).

## Używamy uzbrojenia dodatkowego




**Działko** to świetna broń do niszczenia wszelkich celów powietrznych.




**Rakiety** są silne, ale powolne. Nadają się przeciwko artylerii.




**Bomby** to bardzo skuteczna broń przeciwko celom naziemnym.




Z **działa plazmowego** strzela błyskawica, która skacze między celami.




**Działo protonowe** generuje promień energii, który niemal natychmiast strąca wroga.




**Pociski samonaprowadzające** po wystrzeleniu podążają za wskazanym przy strzale celem.




**Paramina** po wyrzuceniu wisi na spadochronie w powietrzu, aż ktoś na nią wpada.



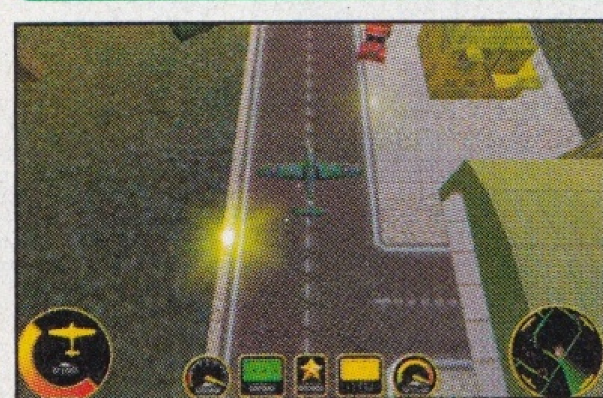

**Bomba-A** jest groźną bronią o olbrzymiej sile i bardzo obszernym polu rażenia.

## Stosujemy tajne sztuczki

Gdy nie dajemy sobie rady, pomagają nam **tajne kody**. Wpisujemy je podczas gry. Ponowne wpisanie tego samego kodu wyłącza jego działanie.

| kod | działanie |
|---|---|
| Hybris | nieśmiertelność |
| Hefaistos | pełne uzbrojenie |
| Athena | maksymalny poziom techniczny uzbrojenia |
| Admiral | wszystkie medale |
| Autopilot | włączamy autopilota |
| Racerwagen | jeździmy samochodem (nie da się wyłączyć kodu – by latać samolotem, zaczynamy misję od nowa) |
| Slomo | spowolnienie czasu |
| Hades | przegrywamy misję |
| Prometheus | ten kod wpisujemy na ekranie z listą misji, by uzyskać dostęp do wszystkich scenariuszy |

## Piętnaście dobrych rad dla wielkich pilotów małych modeli



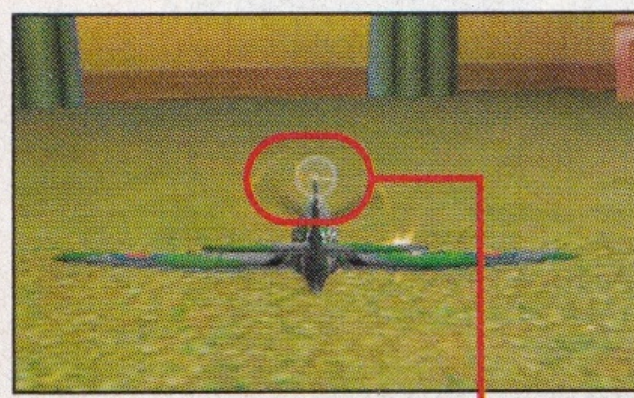
**1** Aby wystartować, włączamy silnik, naciskając klawisz [P]. Dalsze naciskanie [P] przyśpiesza obroty śmigła i tym samym zwiększa szybkość samolotu. Aby zwolnić obroty, naciskamy [C].



**2** Podnosimy nos, naciskając [↓] dzięki czemu odrywamy się od ziemi i wznosimy. Gdy osiągamy żądaną wysokość, wyrównujemy lot, wciskając [↑]. Jeśli trzymamy go dłużej, nos idzie w dół i zniżamy lot.



**3** Warto zauważyć, że nasz samolot nawet przy zerowej prędkości trzyma się w powietrzu. Skręcamy, naciskając klawisze [←][→]. Podczas zwrotów samolot lekko się przechyla i traci wysokość.



**4** Kółko przed nami ● to celownik. Gdy mamy na nim cel, strzelamy z karabinów, naciskając klawisz Spacji, lub z broni dodatkowej, naciskając [Z]. Jeśli nie wybraliśmy broni dodatkowej, używamy bomb.



**5** Celownik sam zatrzymuje się na niektórych obiektach (przełączniki, wrogowie), co ułatwia strzelanie: nawet gdy wróg ucieka na bok, nasze pociski wciąż w niego trafiają.



**6** Aby przetrwać, zbieramy przedmioty ●. Kanistry dodają benzyny, brązowe pudła – amunicji, a narzędzia naprawiają samolot. Farby i klej to premie punktowe.



**7** Jeśli dopuszczamy do całkowitego opróżnienia się baku ●, samolot nadal lata, ale bardzo powoli – jeśli w okolicy są przeciwnicy, szybko nas zestrzeliwują.



**8** Jeśli tracimy całą amunicję do karabinów ●, te nadal strzelają, ale pojedynczymi pociskami. Staramy się wtedy rozbić dzbanek, gdzie być może jest schowana amunicja.



**9** Orientację ułatwia nam radar ●. Czerwone kropki to wrogowie, zielone – sojusznicy, a żółte – pociski. Niebieskie to premie do zebrania, te ważniejsze mają pulsującą otoczkę.



**10** Na szafkach i w kątach znajdujemy pakiety uzbrojenia i gwiazdki (alianci) lub żelazne krzyże (Oś). Podnoszą one poziom technologiczny broni ●.



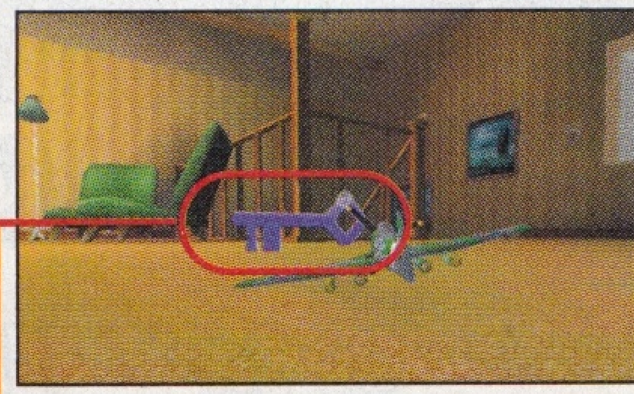
**11** Bomby to specjalny rodzaj uzbrojenia ●. Aby skutecznie ich użyć, przełączamy się klawiszem [F11] na widok z góry. Spuszczamy bomby klawiszem [Z].



**12** Na półkach stoją **wazony** i inne tłukące się przedmioty. Strzelamy w nie, aby zdobyć ukryte przedmioty, na przykład regenerujące pancerz lub napełniające bak.



**13** Strzałami nie tylko niszczymy. Strzelając w **drzwi** otwieramy je lub zamykamy, zaś strzałem w przełącznik na ścianie gasimy i zapalamy światło w pokoju.



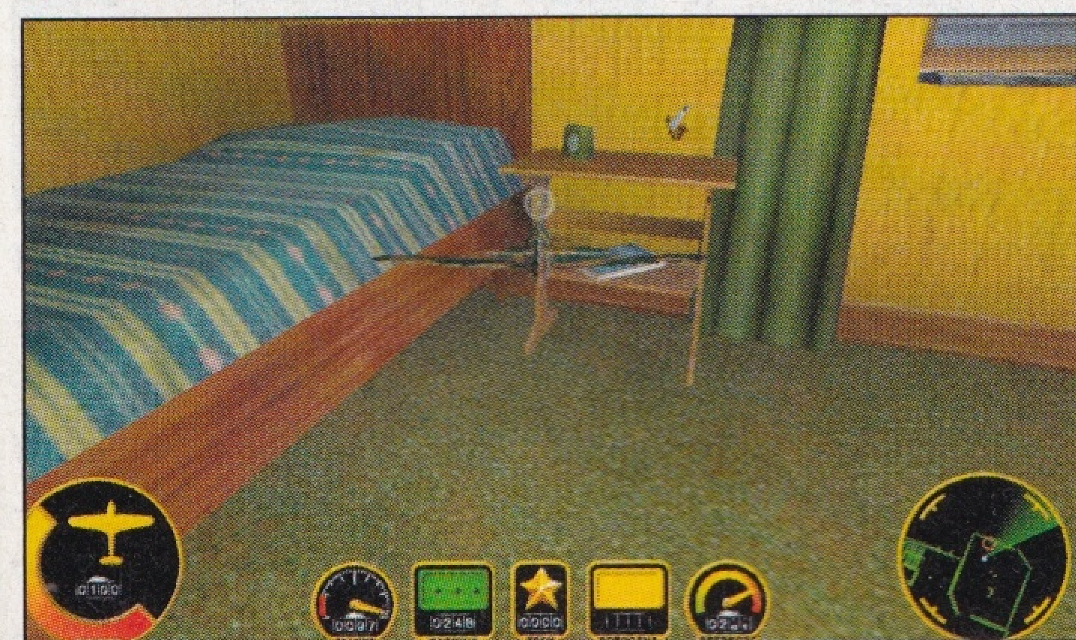
**14** Nie każde drzwi otwierają się po strzeleniu w nie. Część wymaga znalezienia klucza ● we właściwym kolorze. Klucze często są ukryte we wrogich jednostkach.



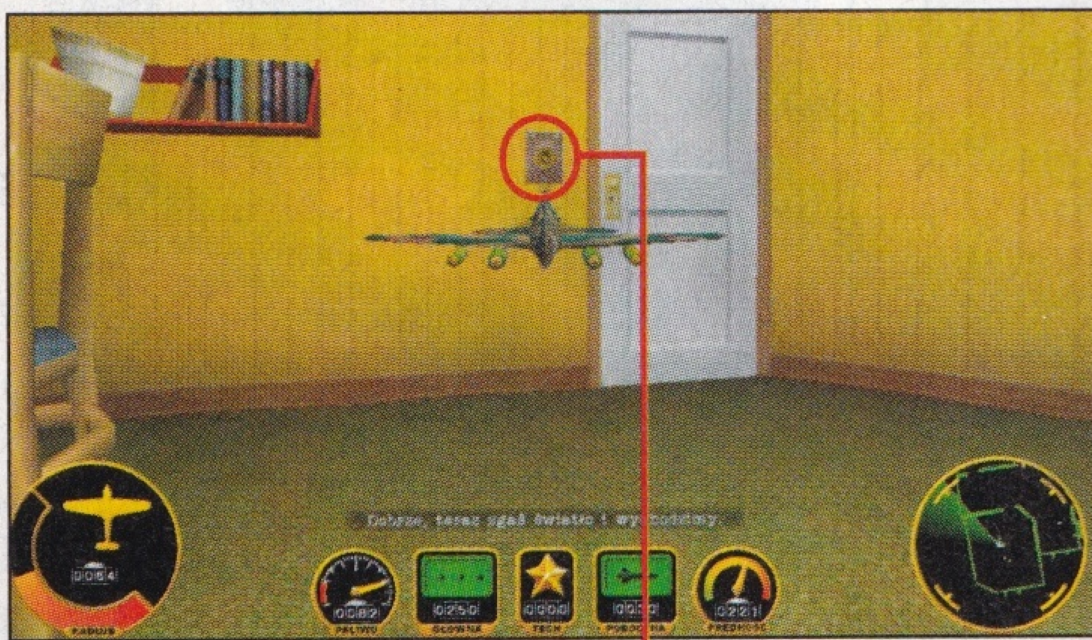
**15** Po wykonaniu wyznaczonych nam zadań (celów pobocznych też – mimo nazwy są obowiązkowe!) wracamy na **nasze lotnisko**. Gra podlicza naszą punktację.

# PRZEWODNIK

## Wygrywamy pierwsze misje aliantów



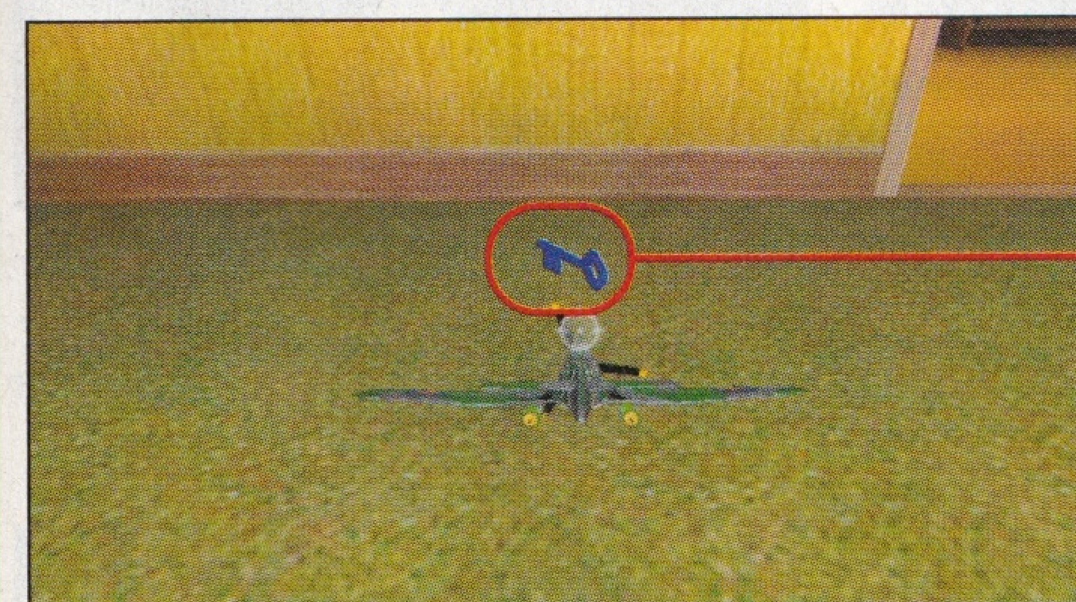
**1** Zbieramy sześć kolejnych przedmiotów. Ich znalezienie jest proste, jeśli korzystamy z radaru. Szukane przedmioty otoczone są **pulsującą obwódką**. Potem dostajemy rozkaz zgaszenia światła.



**2** Strzelamy w przełącznik ●. Z ziemi zabieramy klucz. Niszczymy trzy czołgi stojące w holu (czerwone punkty na radarze). Potem zabieramy ze stołu pociski i niszczymy samolot. Wracamy na lotnisko.



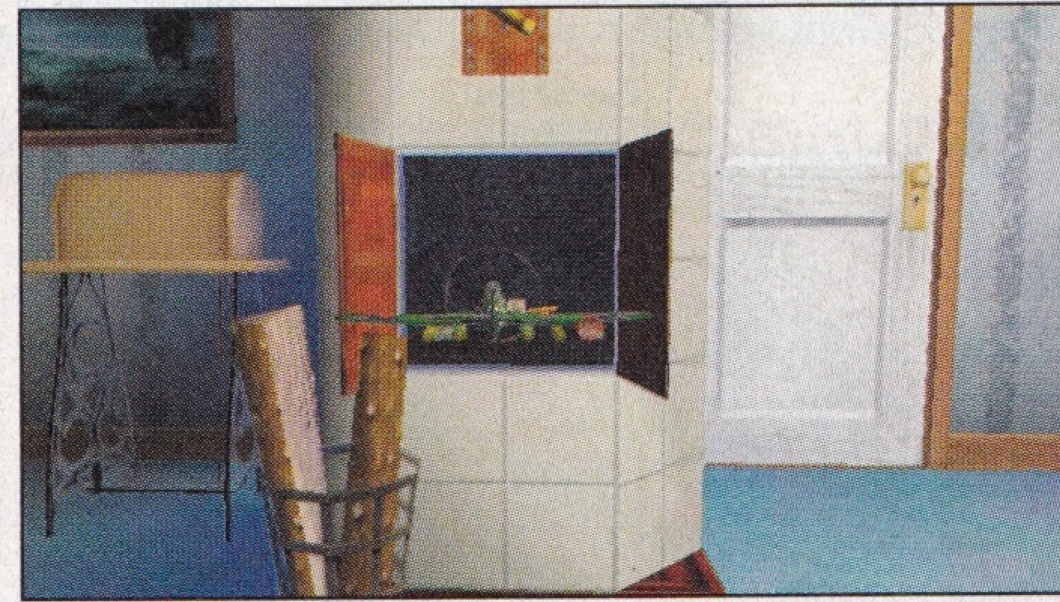
**3** Druga misja. Tym razem otworzenie **drzwi do holu** jest prostsze – strzelamy w nie. Zanim to robimy, zbieramy rozrzucone po pokoju dobra. Zbijamy kryształy i ujawniamy niespodzianki.



**4** W holu zostajemy zaatakowani przez dwa samoloty. Niszczymy je (jeśli chcemy, próbujemy rozdzielić wrogów drzwiami lub wykorzystujemy obronę przeciwlotniczą z naszego pokoju). Ze szczątków samolotu wroga wypada klucz ●.



**5** Pokój rodziców stoi otworem, ale jest silnie broniony. Niszczymy czołgi stojące na krzesłach przed wejściem. Wykorzystujemy do tego bomby. W pokoju rozprawiamy się z **fortecą na biurku** (za pomocą rakiet) oraz z czołgami na podłodze.



**6** Strzelamy w **oba skrzydła drzwi do kominka**, tak, by był otwarty na oścież. W środku są szukane schematy. Bronią ich czołgi, które niszczymy z zewnątrz, bo w kominku trudno manewrować. Zabieramy zdobycz i wracamy na nasze lotnisko.

# Heroes of Might and Magic IV

**Gra strategiczna na PC | Dzięki poradnikowi GIER szybko poznajemy nowy świat mocy i magii oraz pokonujemy wrogów w walce o władzę**

Test gry na stronie 22

## NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

### Poznajemy podstawy gry

Zgodnie z założeniami wybranego scenariusza lub kampanii naszym celem jest zazwyczaj pokonanie wskazanych wrogów. Aby tego dokonać, szkolimy armię. Nasz bohater zbiera surowce oraz złoto potrzebne do rozwoju miast, rekrutuje wojska i zdobywa dla siebie czary, eliksiry, umiejętności i magiczne przedmioty.

W niektórych scenariuszach sami decydujemy, z jakiego miasta pochodzi bohater i jaką podstawową szkołę magii wykorzystuje. W grze występuje sześć typów miast: Nekropolis związane z magią Śmierci, Przystań, czyli miasto Życia, Akademia poświęcona Ładowi, Azyl – miasto Chaosu, Rezerwat – ostoja Natury i pozbawiona magii Twierdza.



**Tytan to potężna istota groźna nawet dla doświadczonych herosów**

### Rozpoczynamy zabawę

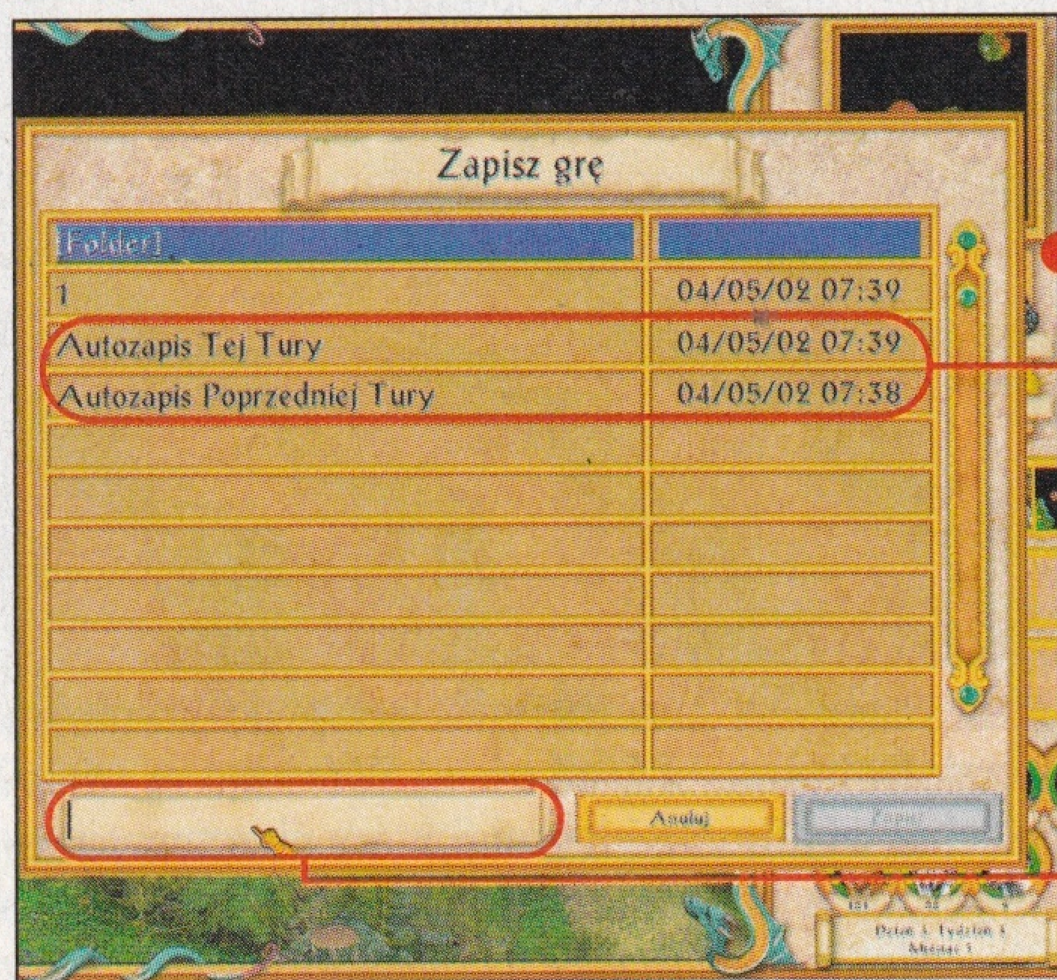



**1** Klikamy na **nowa gra** ❶. Jeśli nie znamy serii Heroes of Might and Magic, klikamy na ❷. W innym wypadku zaczynamy kampanię ❸ albo jeden z 31 scenariuszy ❹.




**2** Gdy wybieramy jeden ze scenariuszy, zapoznajemy się z jego celem ❺. Jeśli to możliwe, decydujemy o barwach naszej armii i charakterze głównego bohatera ❻. Następnie decydujemy, czy strażnicy skarbów mają się poruszać (atakują nas, gdy podchodzimy za blisko) czy też pozostawać na swoich stanowiskach ❼. Wybieramy poziom trudności ❽ i zatwierdzamy naszą decyzję, klikając na ❾. Jeśli chcemy wybrać inny scenariusz, klikamy na ikonę ❿ i wracamy do okna wyboru misji.

### Zapisujemy i wczytujemy stan gry




W menu systemowym klikamy na [Wczytaj grę] albo na [Zapisz grę]. Pojawia się okno ●, w którym widzimy dokonane przez nas zapisy i automatyczne zapisy dokonywane przez grę na początku każdej tury ●. Dostępny jest zapis bieżący i poprzedni. Przy zapisywaniu stanu gry tworzymy nowy zapis ●, podając nazwę, lub wybieramy już istniejący, by go zastąpić.

### Wskaźniki myszy na mapie głównej



**Dłoń** w rękawicy znaczy, że do tego miejsca nie da się dotrzeć.



**Skaczący koń** sygnalizuje miejsce, w którym jest coś interesującego.



**Koń** pojawia się w tych miejscach, do których daje się dojść.



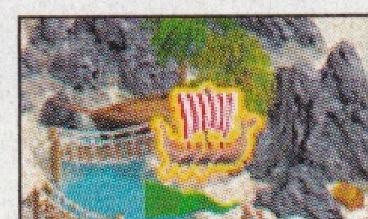
**Strzałki** oznaczają połączenie armii lub wejście na pokład statku.



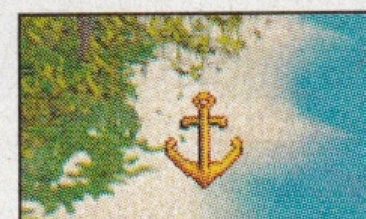
**Dwa skrzyżowane miecze** oznaczają atak.



**Okręt z niebieską obwódką**: tam da się dopłynąć.



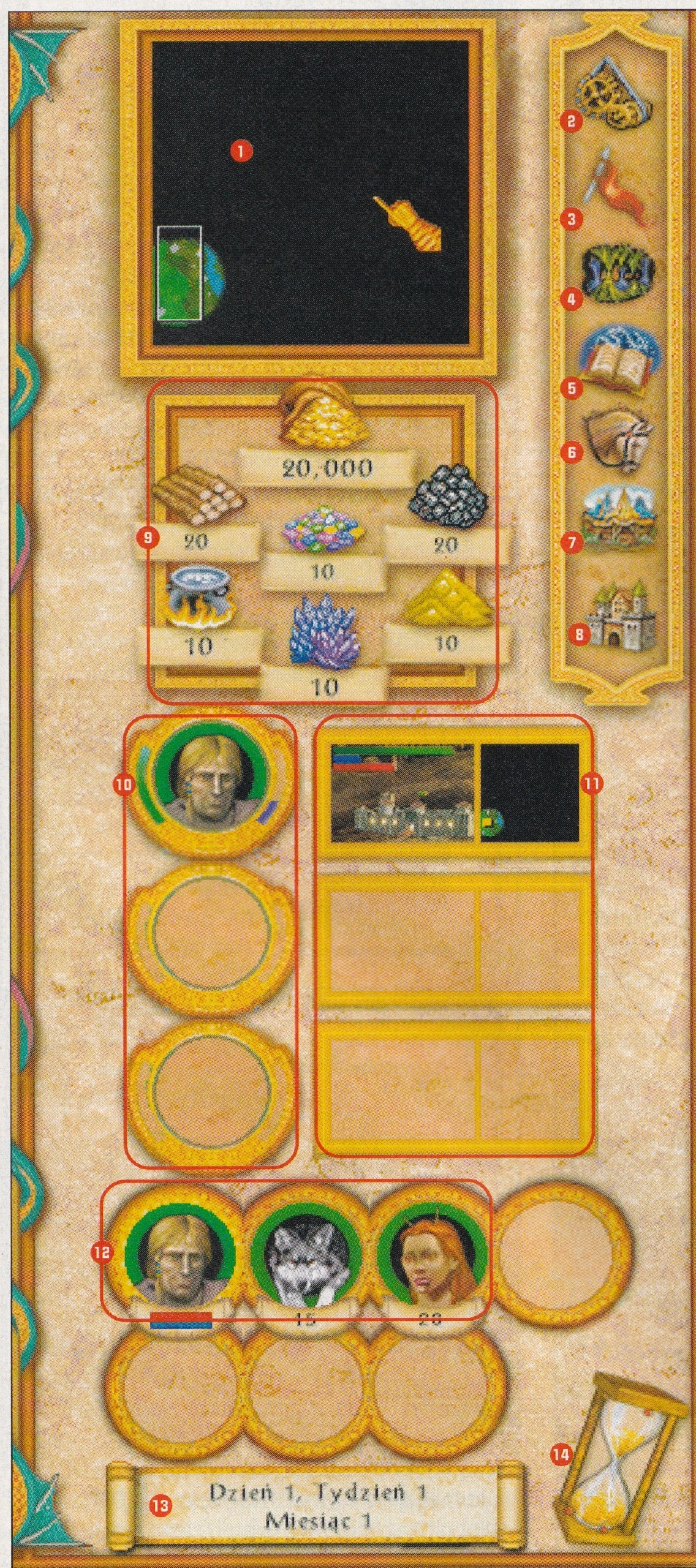
**Okręt z żółtą obwódką**: to miejsce badamy ze statku.



**Kotwica** – tu wyładowujemy armię na brzeg.

## Odczytujemy informacje wyświetlane na ekranie w czasie gry

### Ekran przygody – oglądamy go najczęściej




Oto ekran, jaki widzimy po wybraniu średniej rozdzielczości, czyli 1024 na 768 pikseli. Im wyższa rozdzielczość, tym więcej opcji z menu gry jest widocznych na ekranie przygody. **Uwaga:** Jeśli wybieramy wyższą rozdzielczość, ikony i porterty bohaterów są spłaszczone.

1. **minimapa** całej krainy, w której gramy
2. **menu systemowe** zawiera opcje: nowy scenariusz, nowa kampania, wczytaj grę, zapisz grę, rozpocznij grę od nowa, menu gry, a także różne ustawienia programu
3. **menu gry** zawiera następujące opcje: informacje o scenariuszu, przegląd królestwa, spis zadań, targowisko, gildia złodziei, handel, podgląd świata, oglądanie zagadki, odkopanie skarbu, przeglądanie karawan, powtórzenie tury
4. **widok podziemi/widok powierzchni**
5. **księga zaklęć** aktywnego bohatera
6. **ruch armii**
7. **targowisko**
8. **przegląd królestwa**
9. **liczba i rodzaje** posiadanych przez nas surowców
10. **posiadane armie**
11. **kontrolowane miasta** – klikamy dwa razy na okno miasta, aby do niego wejść
12. skład wskazanej **armii**
13. **dzień, tydzień i miesiąc** czasu gry
14. **kończymy turę**

### Menu bitwy – pojawia się w czasie walki

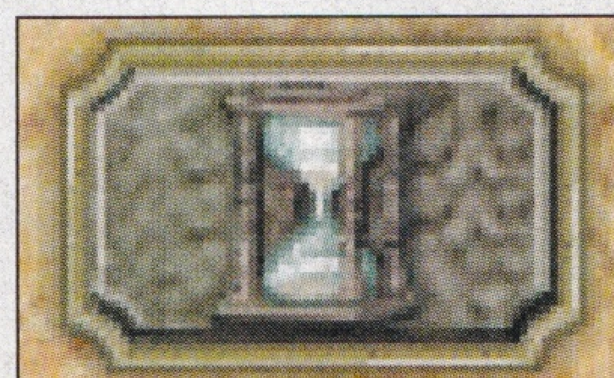




**Księga czarów** aktywnej jednostki wojskowej lub bohatera służy do rzucania zaklęć.



**Obrona** – jednostka rezygnuje z akcji i dostaje premię do obrony (+25 procent).



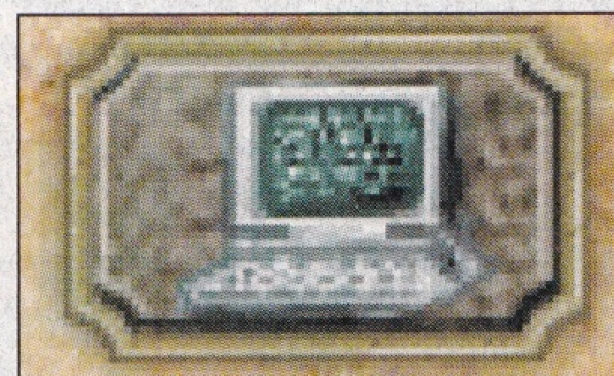
**Czekaj** – oddział odkłada swą akcję na koniec rundy.



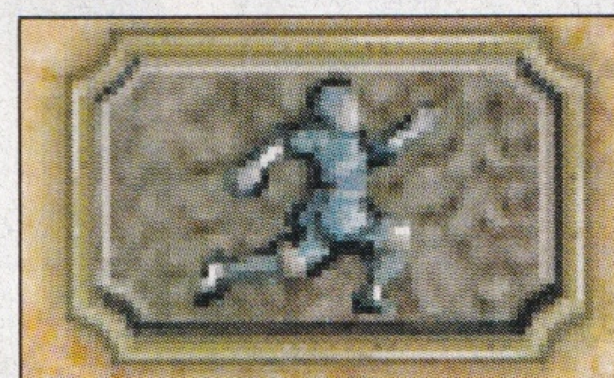
**Akcja** – wybieramy, czy oddział strzela czy walczy wręcz.



**Automatyczna bitwa** – komputer sam rozgrywa starcie.



**Menu** – opcje bitwy, dźwięk, odczyt i zapis stanu gry.



**Ucieczka** – bohater ucieka do najbliższego miasta, ale traci-my wszystkie jednostki.



**Kapitulacja** – próba przekupienia wroga, by zgodził się na ucieczkę całej armii do miasta.

### Ekran miasta – zarządzamy na nim gospodarką, wznosimy nowe budowle i rekrutujemy wojska

1. ogólny widok budynków miasta. Korzystamy z nich, klikając na nie
2. przejście do innych miast. Złoty znaczek oznacza, że miasto było już rozbudowane w tej turze
3. istoty, które w danej chwili czekają na rekrutację
4. wyprowadzamy armię z garnizonu na mapę przygody
5. wprowadzamy armię do miasta
6. skład garnizonu miejskiego
7. armia wizytująca miasto
8. posiadane surowce
9. menu miasta – tu kupujemy budynki, rekrutujemy istoty, uczymy bohaterów zaklęć, kupujemy im ekwipunek, sprawdzamy listę więźniów, wybieramy zarządcę miasta, wymieniamy surowce i zarządzamy karawanami



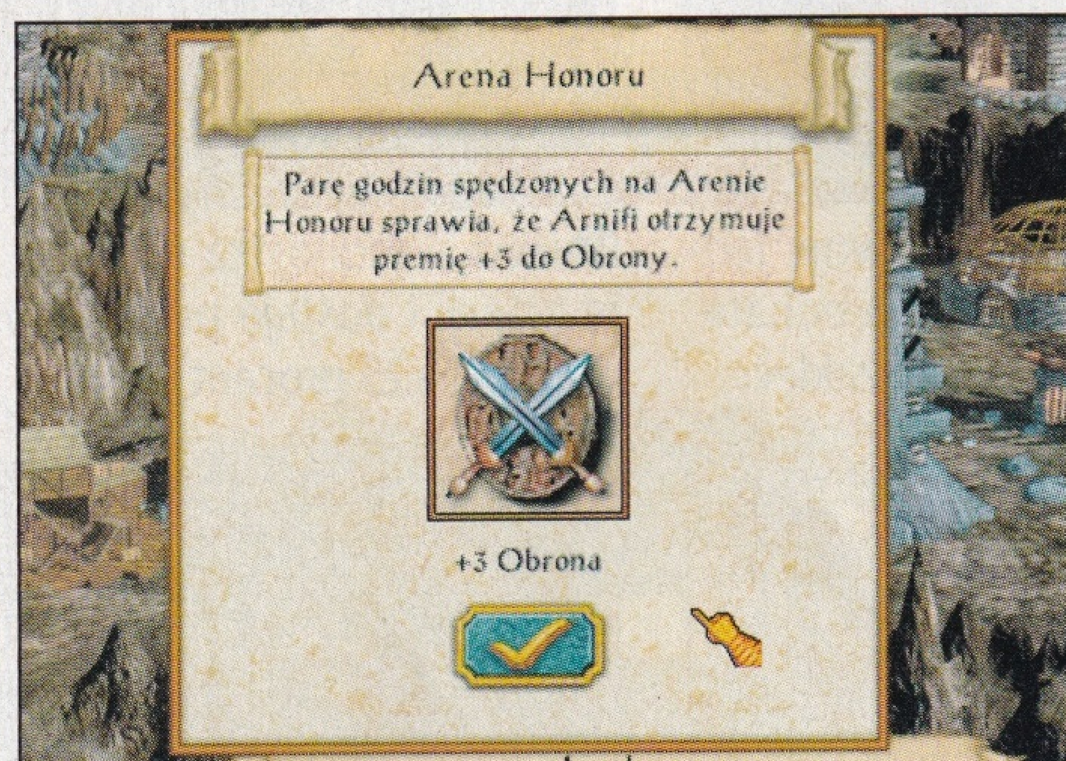
## Rozwijamy nasze miasto



**1** W menu miasta klikamy na **kup budynki**. Obiekty oznaczone na zielono daje się wznieść. Budujemy tylko po jednym rodzaju siedzib istot II, III i IV poziomu ●. Budynki oznaczone na złoto mamy, szarych nie da się zbudować, a do budowy czerwonych brakuje nam surowców lub innych obiektów.



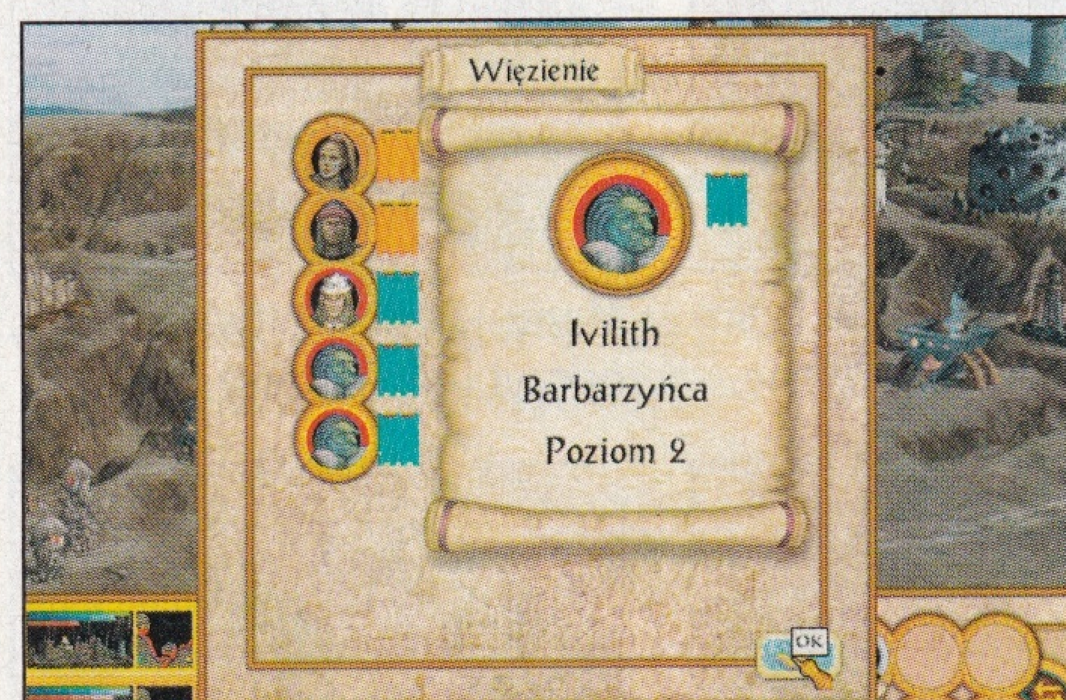

**2** Jeśli nas na to stać, płacimy za budowę obiektu gotówką. Gdy mamy za mało surowców, aby wybudować niezbędny obiekt lub brakuje nam pieniędzy, wybieramy w menu **targowisko** lub szukamy sklepu na mapie głównej gry i wymieniamy w nim surowce albo sprzedajemy te, których mamy dużo.



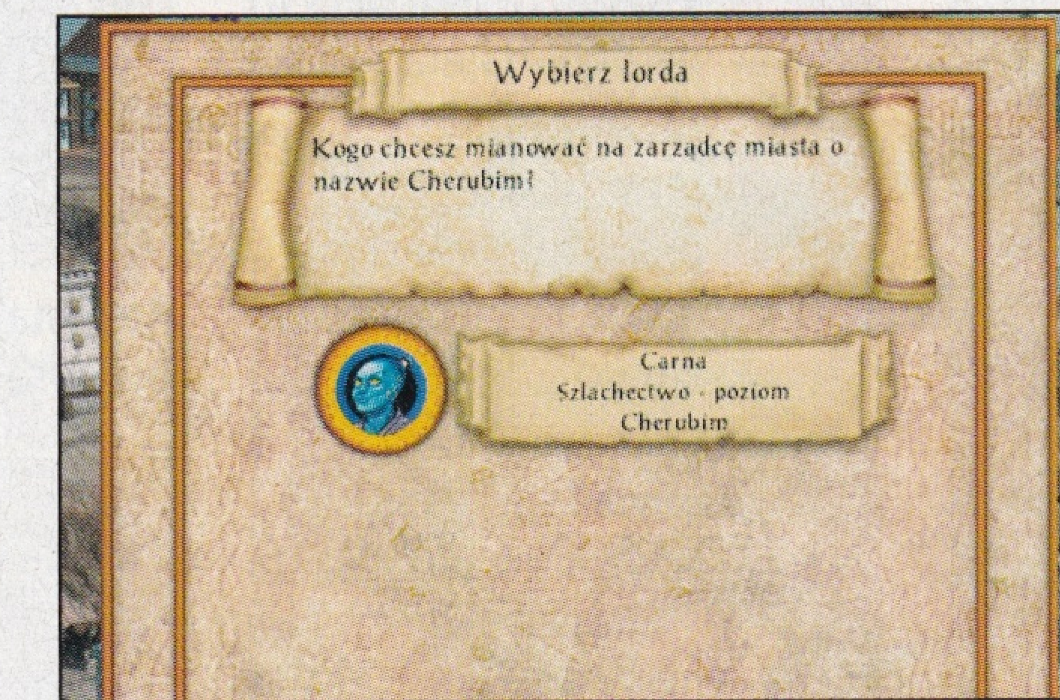

**3** Szkoły, świątynie i inne budowle, na przykład Arena Honoru, sprawiają, że bohaterowie odwiedzający miasto otrzymują dodatkowe punkty magii, ataku albo obrony. Każdy heros zostaje tak obdarowany tylko raz w danym mieście.




**4** Karawany tworzymy po to, aby w szybkim tempie przysyłać do miasta nowe jednostki. Karawany uwzględniają wszystkie zdobyte przez nas punkty rekrutacyjne na mapie (te, których nie blokuje nieprzyjaciel). Kursują też pomiędzy miastami.

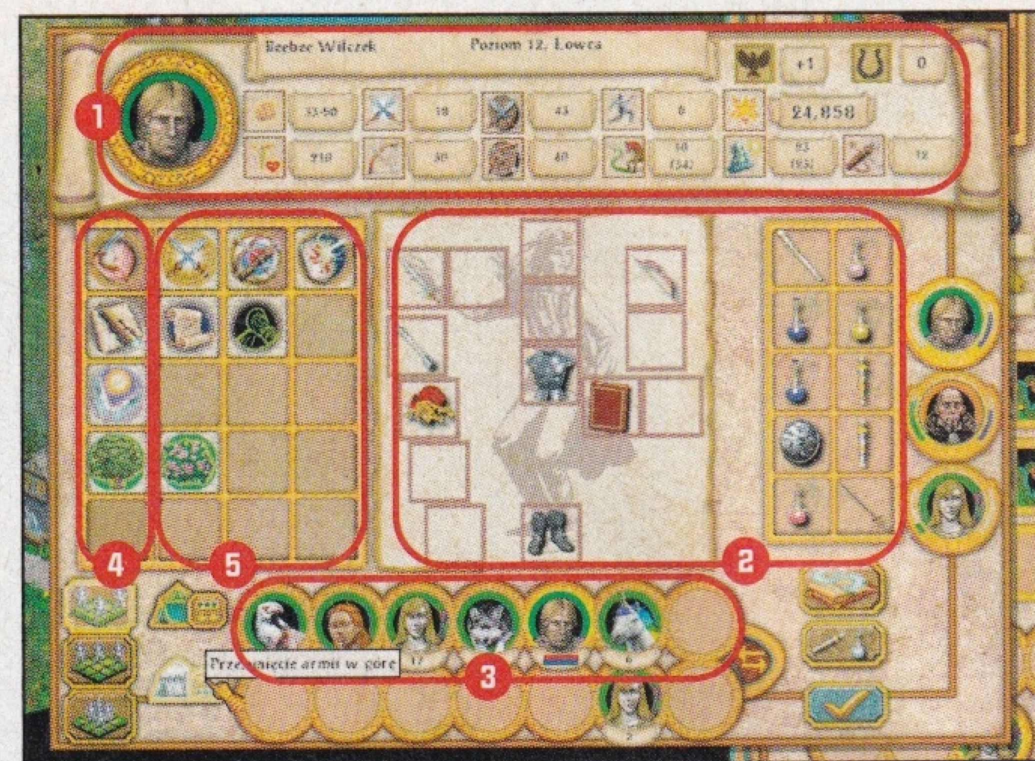



**5** Bohaterowie przeciwnika, których pokonaliśmy w walce, trafiają do więzienia w naszym najbliższym mieście. Opcja **odwiedź więźniów** pozwala zobaczyć wrogich bohaterów za kratkami. Jeśli nasz heros trafia do więzienia, aby go uwolnić, zdobywamy miasto, w którym został uwięziony.



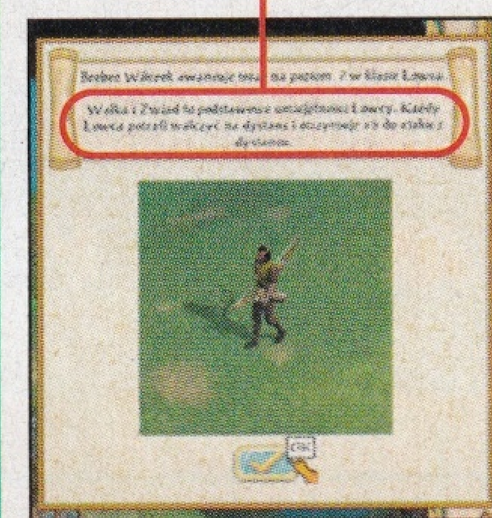

**6** Wynajmujemy zarządcę miasta – herosa ze zdolnością **szlachectwo**. Miasto dostarcza więcej oddziałów (o połowę, gdy bohater ma poziom arcymistrza w szlachectwie). Zarządca nie musi przebywać w mieście. Przyrost istot sprawdzamy, klikając prawym przyciskiem myszy na ich portret.

## Charakterystyki bohatera



**1** Klikamy dwukrotnie na portret bohatera, by zobaczyć jego cechy ❶, ekwipunek ❷, towarzyszące mu wojska ❸ oraz wykaz umiejętności. Bohater poznaje do pięciu umiejętności podstawowych ❹ i do trzech dodatkowych ❺ na każdą podstawową. Piszemy o nich w ramce **Wybieramy umiejętności dla bohaterów** na tej stronie.

Bohater zdobywa umiejętności, gdy awansuje na wyższy poziom doświadczenia dzięki walce i rozdawaniu znajdowanych skarbów. Są też szkoły, które uczą umiejętności. Od posiadanych zdolności zależy klasa bohatera dająca mu różne ułatwienia ●.



**2** Nasz przykładowy bohater zdobywa zaawansowaną klasę o nazwie **łowca**. Jego podstawowe umiejętności to **walka** i **zwiad**. Zaczynamy rozwijać go w zakresie magii Chaosu.



**3** Po nauczeniu bohatera magii korzystamy z księgi czarów. Strony księgi mają zakładki z rodzajami zaklęć. Są tu na przykład czary zadające wrogowi obrażenia ❻, szkodzące mu ❼ i pomagające naszym wojskom ❽. Daje się też włączać zaklęcia tylko jednej szkoły magii ❾, magiczne przedmioty i eliksiry ❿ albo wszystkie zaklęcia ⓫. U dołu widzimy punkty magii ⓬.

## Wybieramy umiejętności dla bohaterów

### Siła specjalizacji

Każdy bohater może nauczyć się pięciu z dziewięciu zdolności podstawowych (taktyka, walka, zwiad, szlachectwo i pięć szkół magii, o których piszemy w ramce **Poznajemy różne szkoły magii** na stronie 57). Z każdą umiejętnością podstawową są związane trzy dodatkowe. Warto jednak koncentrować się najpierw na jednej, a potem na dwóch dziedzinach, bo mistrzowie są znacznie groźniejsi niż amatorzy.

**Taktyka** daje towarzyszącej herosowi armii premię do szybkości w bitwie i kolejności wchodzenia do walki. Rozwijamy też atak ❶ (zwiększa zadawane obrażenia), obronę ❷ (zmniejsza odnoszone obrażenia) i dowodzenie ❸ (podnosi morale i szczęście armii, dzięki czemu szybciej wchodzi ona do walki i ponosi mniejsze straty).



**Walka** zwiększa obronę bohatera. Dzięki temu rzadziej ginie on w bitwie. Rozwijamy też walkę wręcz ❹ (zwiększa obrażenia zadawane w walce wręcz), łucznictwo ❺ (zwiększa obrażenia zadawane przez strzały bohatera, usuwa negatywny wpływ przeszkód i odległości, daje drugi strzał) oraz odporność na magię ❻.



**Zwiad** zwiększa pole widzenia herosa na mapie i pozwala zobaczyć ukrytych wrogów. Rozwijamy znajdowanie drogi ❼ (większy zasięg w trudnym terenie), ukrywanie się ❽ (bohater bez armii jest niewidzialny dla wroga) i żeglarstwo ❾ (zwiększa zasięg na morzu i pomaga w walkach, działając jak taktyka, atak i obrona).



**Szlachectwo** zwiększa przyrost stworzeń w mieście, którym zarządza bohater. Rozwijamy zarządzanie ❿ (bohater przynosi 100-500 sztuk złota dziennie plus 10 procent na poziom), górnictwo ⓫ (heros dostarcza surowców) i dyplomację ⓬ (dezerterują do nas jednostki z uciekającej armii, tańsza kapitulacja).



## Poznajemy różne szkoły magii

**Potęga wiedzy**

Na poziomie podstawowym bohater uczy się czarów pierwszego poziomu danej szkoły magii, te z piątego rzucają arcymistrzowie. Po zdobyciu tego poziomu wyszkolenia warto poznać kolejne szkoły magii, bo bohater, który zna cztery szkoły, jest arcymagiem – jego zaklęcia mają moc większą o 20 procent.

**Magia Życia** to czary leczące, wzmacniające i szkodzące stworom Śmierci. Rozwijamy też leczenie 1 (wbrew nazwie zapewnia punkty magii), duchowość 2 (zwiększa siłę zaklęć Życia o 10 do 50 procent) i wskrzeszanie 3 (po bitwie przywraca do życia od 10 do 50 procent poległych).



**Magia Ładu** to czary wpływające na umysł, ale także na obiekty fizyczne. Rozwijamy także zaklęcia (dają punkty magii) 4, talent magiczny 5 (zwiększa skuteczność czarów Ładu o 10 do 50 procent) i urok 6 (dezerterują do nas jednostki z uciekającej armii, taniej kapitulujemy).



**Magia Śmierci** to czary szkodzące żywym istotom i przywołujące stwory Śmierci. Rozwijamy okultyzm 7 (zapewnia punkty magii), demonologię 8 (zwiększa siłę zaklęć Śmierci) i nekromancję 9 (zmienia 10 do 30 procent poległych wrogów w szkielety, duchy i wampiry).



**Magia Chaosu** to czary związane z walką i zniszczeniem. Rozwijamy przyzywanie 10 (daje punkty magii), piromancję 11 (zwiększa moc czarów Chaosu o 10 do 50 procent) i czarnoksięstwo 12 (zwiększa obrażenia zadawane przez czary ze wszystkich szkół magii o 20 do 100 procent).



**Magia Natury** to czary przywołujące istoty Życia, zmieniające teren i wspomagające. Rozwijamy zielarstwo 13 (daje punkty magii), medytację 14 (zwiększa siłę czarów Natury) i przywoływanie 15 (przywołuje co dzień do armii pewną liczbę istot Natury).



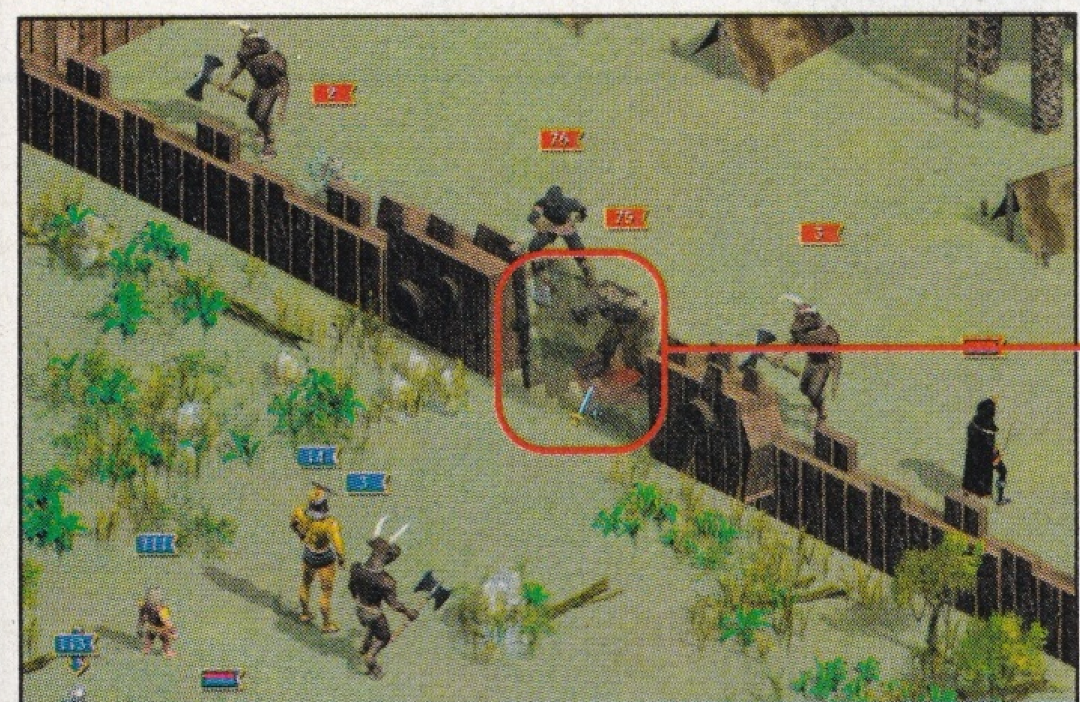
## Stosujemy zróżnicowane taktyki na polu walki



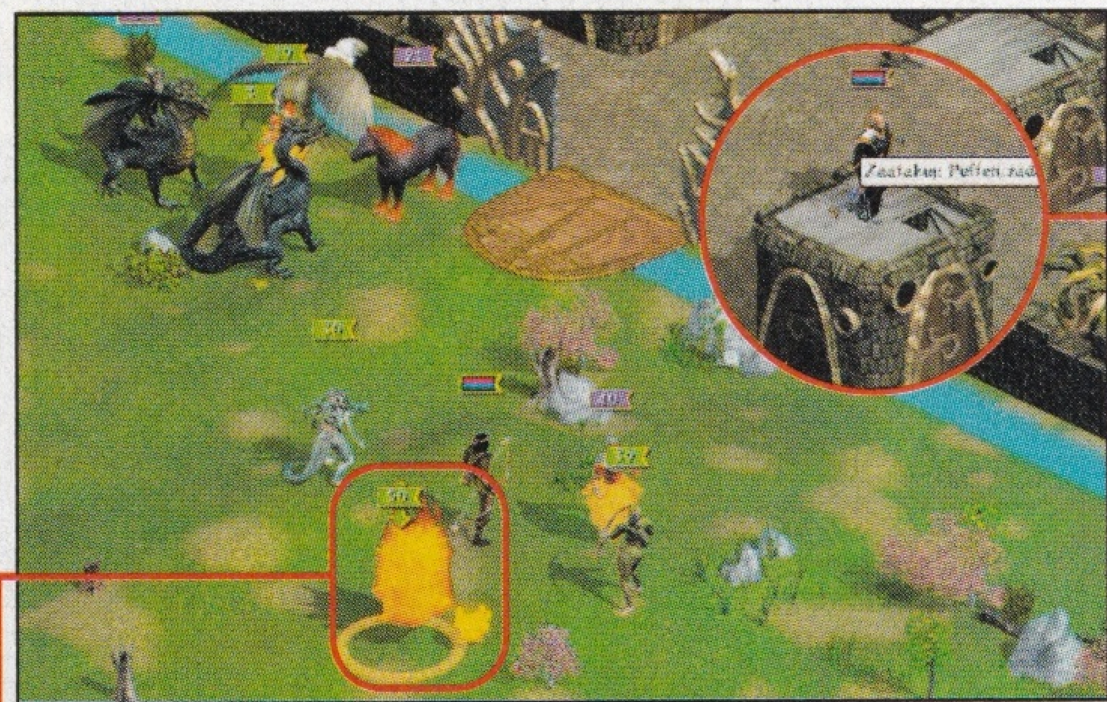
**1** Gdy strzelamy do wybranej jednostki przeciwnika w tłoku, upewniamy się, że czerwony krąg ● pojawia się pod wskazanym oddziałem. Oznacza on, że pociski trafią w cel, dzięki czemu unikniemy przypadkowego ostrzału jednostki obok.



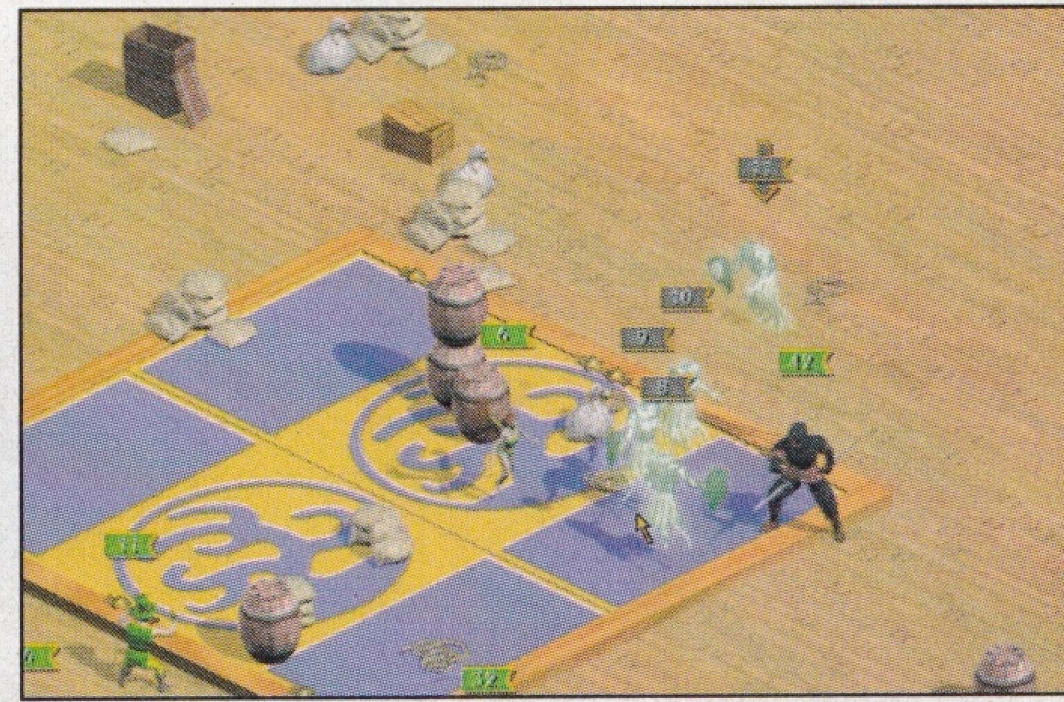
**2** Przeciwko silnym istotom wroga rzucamy oddziały słabszych tylko wtedy, gdy mają one dużą przewagę liczebną. Czasem potrzebna jest kilkudziesięciokrotna ●. Nawet wtedy zwycięstwo okupujemy ciężkimi stratami ●.



**3** Zdobywając miasto, rozbijamy bramę. Nim staje otworem, stojących blisko niej jednostek dosięgamy zwykłą bronią. Gdy celujemy w wojska po drugiej stronie, brama staje się przezroczysta ●.



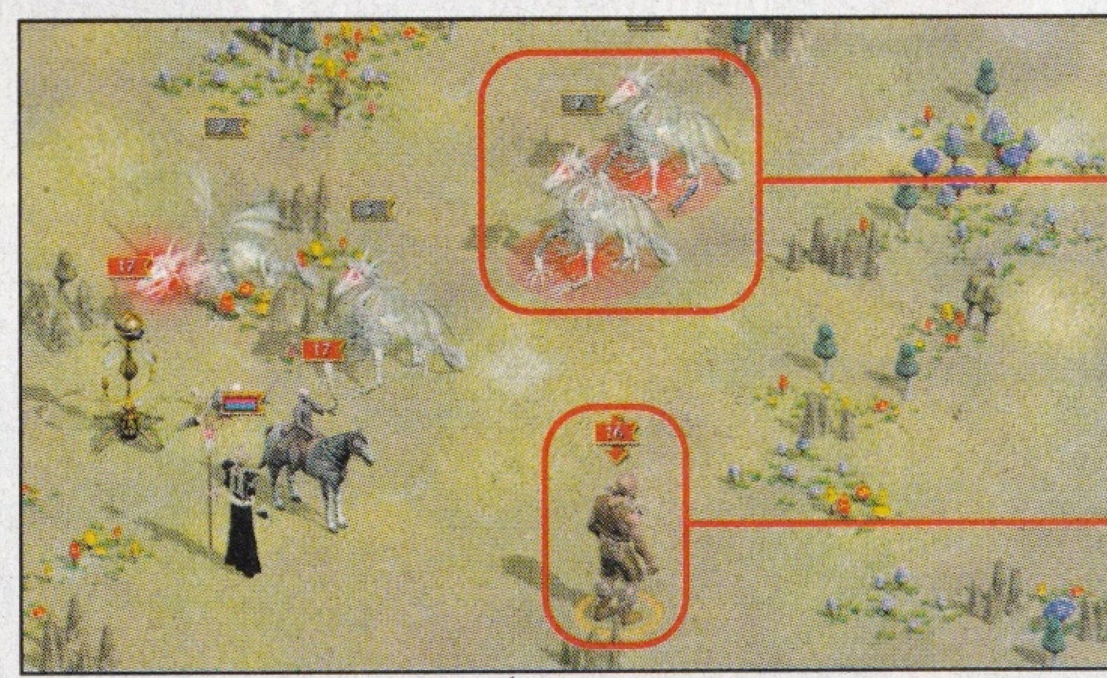
**4** Ufortyfikowane miasto jest trudniejsze do zdobycia. Wieżyczki ułatwiają strzelanie obrońcom i utrudniają celowanie zza muru. Żywiołaki ● strzelają, zadając jedynie jedną czwartą obrażeń ●.



**5** Kiedy nasz okręt napotyka piratów lub morskie potwory strzegące skarbów, dochodzi do bitwy na pokładzie. Podczas niej nie liczy się taktyka bohatera, ale jego umiejętności żeglarskie.

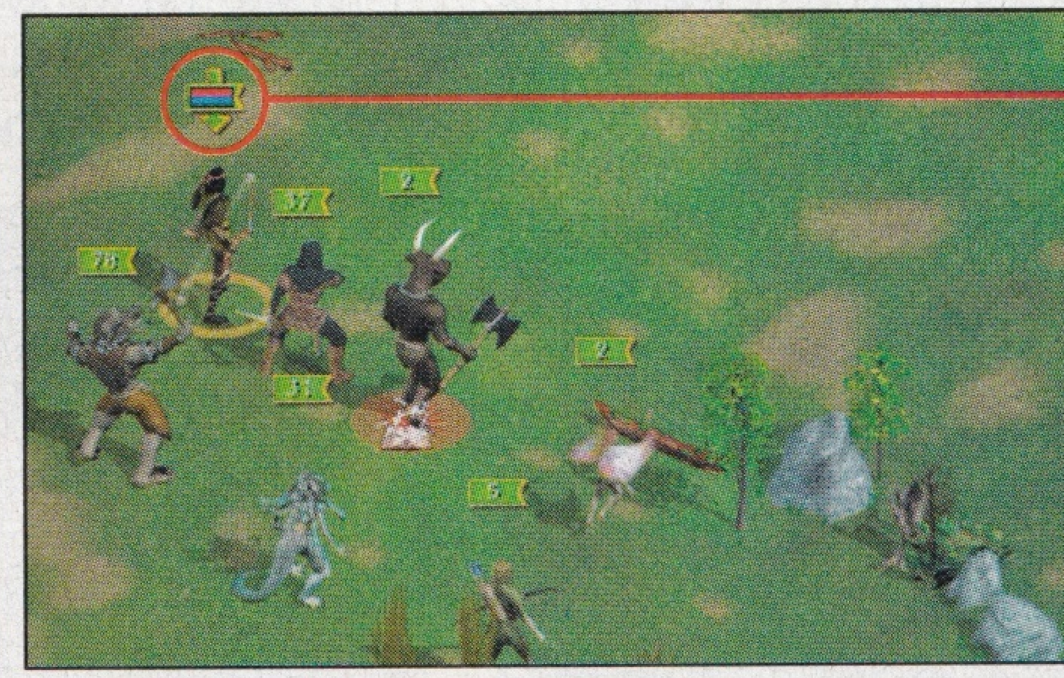


**6** Istoty latające to groźni wrogowie – poruszają się szybciej niż pozostałe jednostki i przelatują ponad przeszkodami. Na przykład harpie ● podlatują do naszych oddziałów, atakują i cofają się na miejsce, nim nasze wojska zdołają kontratakować. W tej sytuacji skuteczny jest flakon z lepką cieczą uniemożliwiającą latanie, ostrzał z dystansu oraz czary spowalniające ze szkół Ładu i Śmierci.



**7** Jednostki atakujące z dystansu zapewniają nam dużą przewagę. Groźne cyklopy ● mają unikatową zdolność. Gdy rzucają głazy w jakąś jednostkę, uderzają one też w oddziały stojące obok ●.

Podczas ostrzeliwania odległej jednostki trafiane są też oddziały stojące na linii ognia. Dlatego pilnujemy, by pomiędzy strzelcami i ich celem zawsze znajdowały się jednostki przeciwnika, nie nasze.



**8** Bohater na polu bitwy oznaczony jest chorągiewką ●, której górny pasek określa liczbę punktów życia (u zdrowego herosa jest pełny), zaś dolny – punktów magii. Pilnujemy, by bohater nie zginął w bitwie, bo nasze jednostki od razu gorzej sobie radzą (spada morale, tracą też premie za umiejętności taktyczne bohatera), a nawet jeśli wygrywamy bitwę, heros nie zdobywa doświadczenia.

## Poznajemy mocne i słabe strony wybranych jednostek



**Troglodyta**
**Chaos, poziom 1**
■ **Zalety:** Troglodyta to stwór odporny na czary oślepiające i zamianę w kamień.
■ **Wady:** Powolny, podejście do wroga trwa kilka tur. Nie stosować przeciw strzelcom.



**Leprekaun**
**Natura, poziom 1**
■ **Zalety:** Jeden raz podczas bitwy zwiększa do maksimum szczęście wybranej jednostki.
■ **Wady:** Mało punktów ruchu i życia, w walce zadaje minimalne obrażenia. Mięso armatnie.



**Meduza**
**Chaos, poziom 2**
■ **Zalety:** Strzela, nie zużywa pocisków, a gdy walczy wręcz, ma szanse zmienić wroga w kamień.
■ **Wady:** Na jej wzrok odporne są balisty, troglodyci i żywiołaki, ma mało punktów życia.



**Minotaur**
**Chaos, poziom 2**
■ **Zalety:** Ma spore szanse na odbicie ataku bez odnoszenia obrażeń. Dużo punktów życia.
■ **Wady:** Minotaur jest powolny bez wsparcia ze strony bohatera ze zdolnością taktyka.



**Cerber**
**Śmierć, poziom 2**
■ **Zalety:** W tłoku jest w stanie atakować do trzech jednostek równocześnie. Na jego atak wróg nie odpowiada.
■ **Wady:** Cerbery mają mało punktów życia, ponoszą więc duże straty.



**Balista**
**Życie, poziom 2**
■ **Zalety:** Strzela równie silnie na dowolny dystans i za mury zamku, jest odporna na wiele czarów i trucizny.
■ **Wady:** Nie porusza się w czasie bitwy, nie da się jej leczyć.



**Wampir**
**Śmierć, poziom 3**
■ **Zalety:** Zadając obrażenia, przywraca sobie punkty życia. Na atak wampirów wróg nie odpowiada. Walcząc z wampirami, stosujemy ostrzał i zmasowane ataki.
■ **Wady:** Brak.



**Dżin**
**Ład, poziom 3**
■ **Zalety:** Umie rzucać aż sześć czarów, więc atak jednostki dżinów sieje straszny zamęt. Walcząc z armią, w której są dżiny, zabijamy je na samym początku bitwy.
■ **Wady:** Mało punktów życia, słaby atak i obrona.



**Diabeł**
**Śmierć, poziom 4**
■ **Zalety:** Odporny na magię Życia. Przyzywa lodowe demony. Nie ma ograniczeń ruchu. Walczymy z diabłami, używając czarów, ataków istot z innej sfery niż Życie i Świętego Słowa.
■ **Wady:** Brak.



**Feniks**
**Natura, poziom 4**
■ **Zalety:** Atakuje zionięciem, zadając obrażenia kilku wrogom jednocześnie. Ma 275 punktów życia. Gdy grupa feniksów ginie, część z nich ożywa. Atakujemy je z dystansu i w rozproszeniu.
■ **Wady:** Brak.



**Ptak gromu**
**Moc, poziom 4**
■ **Zalety:** Przemieszcza się bardzo szybko. Poza zwykłym atakiem razi przeciwników potężną błyskawicą.
■ **Wady:** Ma stosunkowo mało punktów życia i zadaje małe obrażenia jak na tak drogą jednostkę.

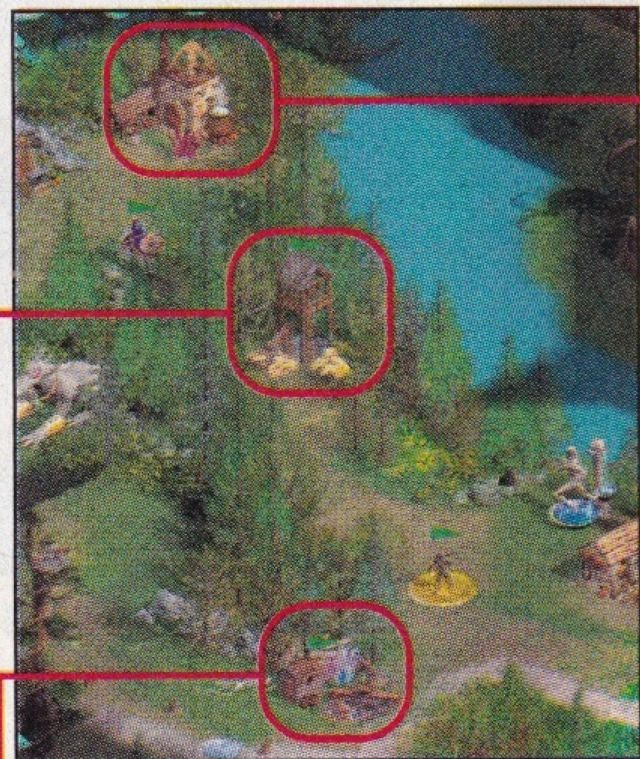


**Czarny smok**
**Chaos, poziom 4**
■ **Zalety:** Ma 400 punktów życia, zadaje wielkie obrażenia, atakuje zionięciem, jest całkowicie odporny na magię.
■ **Wady:** Dwukrotnie droższy niż inne stwory 4. poziomu, nie daje się go wspomagać magią.

## Wykorzystujemy ważne budowle na mapie przygodowej



**Magiczne portale** przenoszą bohatera wraz z jego armią w odległe zakątki krainy bez utraty punktów ruchu.



**Kopalnie**, **młyny** i **fabryki** dostarczają surowców: rtęci ●, kryształów ●, złota ●, drewna, rudy, siarki i klejnotów.



**Punkty rekrutacji jednostek**. Werbujemy w nich wojska. W tym wypadku są to minotaury ● i czarne smoki ●.



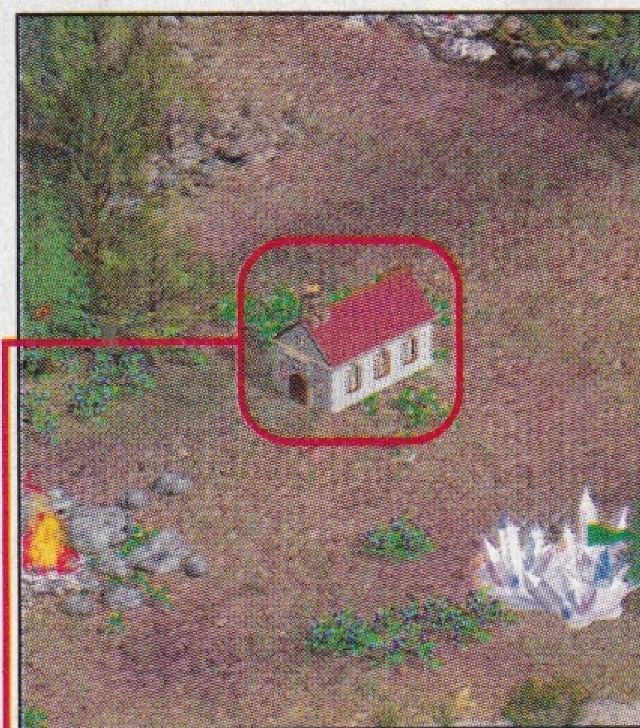
**Akademie wojskowe** ● uczą bohaterów umiejętności wojennych, zaś **obozy najemników** ● podnoszą ich cechy.



**Magiczne źródła** ● podwyższają cechy herosa, a kamienie nauki ● dają po 1000 punktów doświadczenia.



**Wyrocznie** ● nic nie dają, ale odczytujemy z nich fragmenty układanki niezbędnej do znalezienia skarbu.



**Sanktuaria morskie** i **lądowe** ● to miejsca, gdzie nasza armia jest bezpieczna. Wskrzeszamy tu padłych bohaterów.



**Stajnie** i **poidła** zwiększają liczbę punktów ruchu całej armii na mapie przygody o dwa, pięć lub siedem.



**Starożytny grobowiec** to miejsce często strzeżone przez mumie. Zazwyczaj znajdujemy w nim magiczne przedmioty.



**Punkty ofiarowujące zaklęcia** dają nam czary różnych szkół: Życia, Śmierci, Ładu, Natury ● i Chaosu ●.

**Gra sportowa na PC** | Z piłkarskim poradnikiem GIER strzelamy efektowne bramki, wygrywamy każdy mecz i zdobywamy puchar, grając orłami Engela

Test gry na stronie 34

# Era futbolu 2002

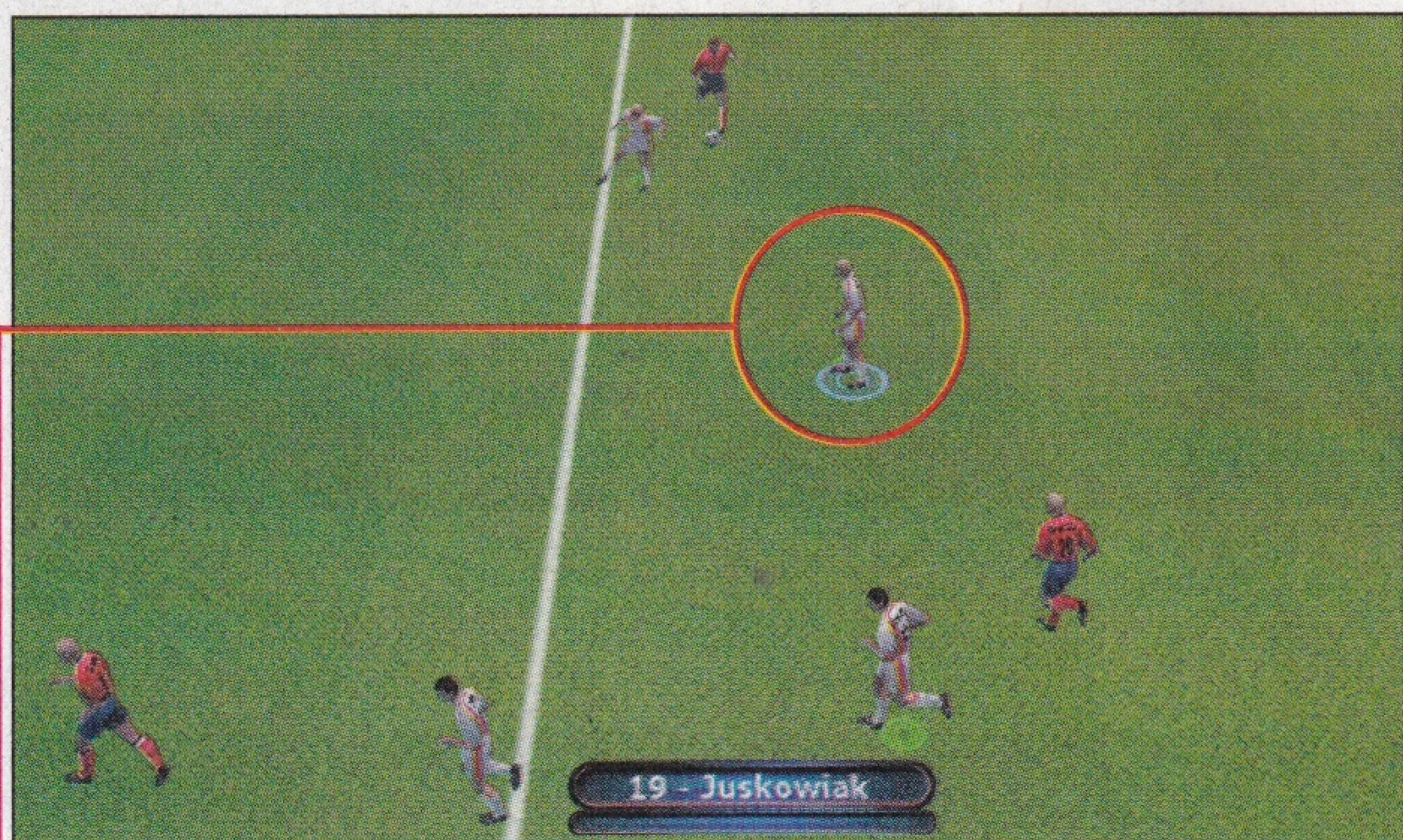
Fot.: Ludmiła Mitręga/FORUM

## NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

### Biegamy po boisku i zmieniamy piłkarzy

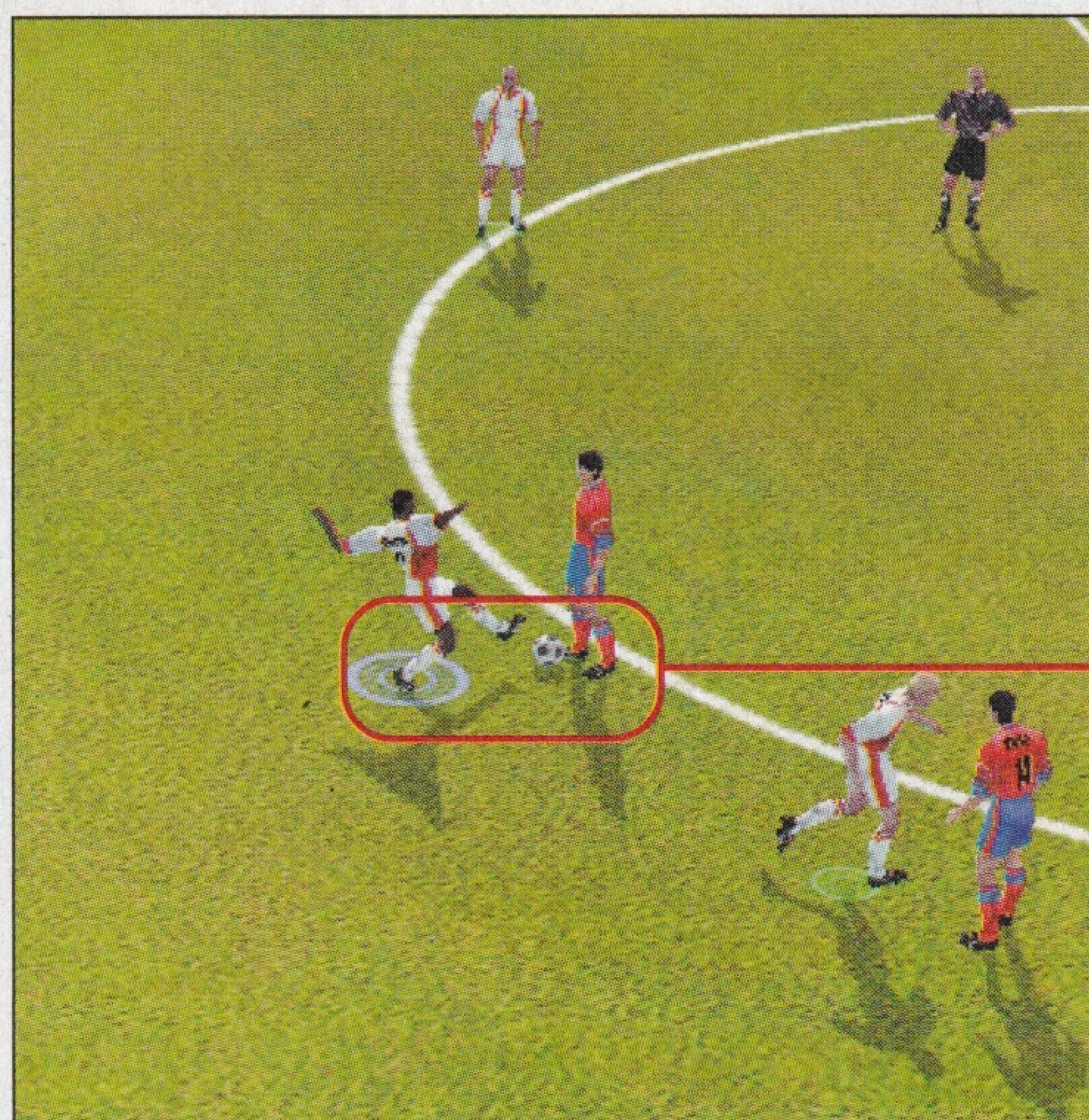



**Sprint** jest najlepszym sposobem poruszania się po boisku. Podczas sprintu zawodnik się męczy, co ilustruje pasek ●. Gdy jest już pełny, gracz zwalnia. Stosujemy więc prostą technikę: wciskamy klawisz [W] do momentu napełnienia się paska, puszczamy go i gdy poziom zmęczenia spada mniej więcej do 1/4, wciskamy [W] ponownie. Odnowa sił trwa wtedy krótko, zawodnik większość czasu biega.




**Zmiana zawodnika** w Erze futbolu 2002 nie następuje automatycznie. Wciskając klawisz [S], decydujemy o zmianie kontrolowanego gracza ●. W grze obronnej zawsze sterujemy piłkarzem, który jest najbliżej przeciwnika z piłką. Przełączamy się, gdy rywal podaje piłkę. Gdy wypuszcza ją innemu na dobieg, kontrolujemy piłkarza, który ma największą szansę na dobiegnięcie do piłki.

### Walczymy o piłkę



**Odebrania piłki** próbujemy, gdy jesteśmy bardzo blisko kontrolującego ją rywala. Wciskamy [D] i atakujemy go ●. Zagranie to zaczynamy już w chwili, gdy piłka leci do naszego rywala. Zbliżamy się do niego i szybko wciskamy kilka razy [D]. To zagranie stosujemy także podczas górnych podań, zaczynając je, gdy rywal dośrodkowuje. Podczas meczu stosujemy ciągły pressing – ustawiczne atakujemy przeciwnika posiadającego piłkę. Nie zostawiamy mu ani trochę swobody i cały czas próbujemy pozbawić go piłki. Aby dogonić graczy rywala, sprintujemy.

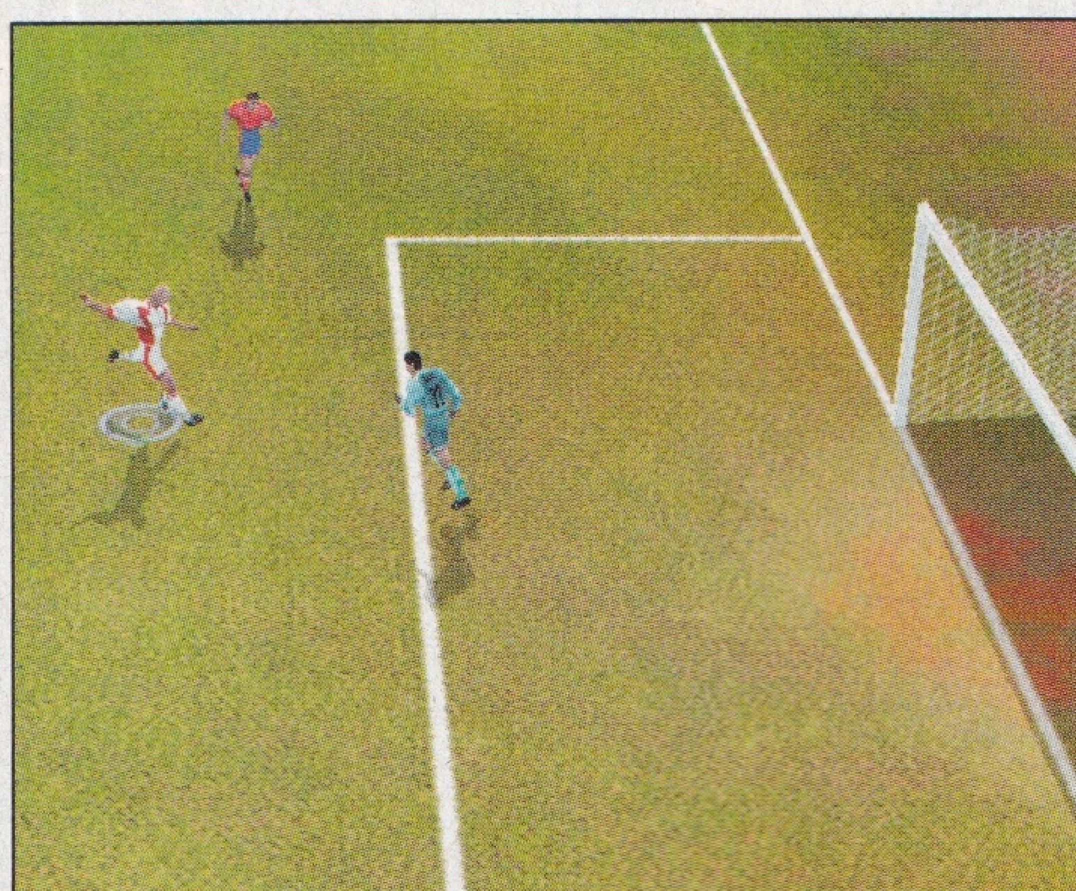


**Wślizg** służy do odbierania piłki średnio oddalonemu przeciwnikowi. Biegniemy w kierunku piłki i wciskamy [A]. Wślizgiem blokujemy też strzały, rzucając się w kierunku kopniętej piłki. Gdy biegniemy ramię w ramię z przeciwnikiem w niewielkiej odległości, robimy wślizg, aby przejąć piłkę o wiele szybciej, niż gdybyśmy próbowali do niej dobiec.



**Brutalny faul** jest ostatnią deską ratunku. Gdy inne metody pozbawienia przeciwnika piłki zawodzą, a sytuacja jest dramatyczna (na przykład w końcówce meczu wygrywamy jednym golem, a rywal wychodzi na pozycję sam na sam z bramkarzem), wciskamy [Q] i brutalnie faulujemy przeciwnika. Zagranie to ma wysoką skuteczność, ale dostajemy czerwoną lub żółtą kartkę.

## Oddajemy strzał na bramkę



**Sam na sam**. Jeśli pędzimy na bramkę od połowy boiska, strzelamy dopiero z 10 metrów (nie zza pola karnego!) lub odchodzimy nieco do boku pola bramkowego. Gdy bramkarz nie rusza do nas, natychmiast strzelamy, wciskając krótko klawisz [D]. Strzelamy zawsze, gdy widzimy, że bramkarz zaczyna do nas wychodzić lub rzuca nam się pod nogi.



**Z pierwszej piłki**. Po dośrodkowaniach lub wysokich podaniach strzelamy bezpośrednio z powietrza. Uderzenia takie wykonujemy, kilkukrotnie wciskając klawisz [D] w momencie, gdy piłka zaczyna się do nas zbliżać. Nie mamy wpływu na kierunek ani siłę strzału. Uderzenia z pierwszej piłki są niezwykle skuteczne przy ustawieniu 4-3-3.

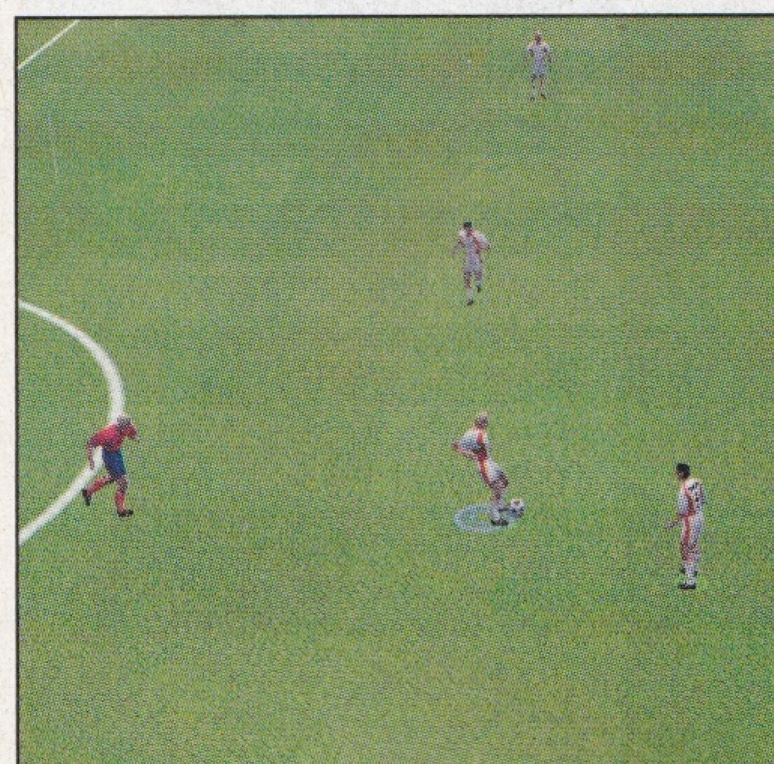


**Strzały po ziemi**. W Erze futbolu sprawdzają się szybkie strzały po nagłej zmianie pozycji, na przykład po odejściu do boku pola bramkowego czy zmianie kierunku biegu. Do dobitki ruszamy zawsze, gdy bramkarz odbija strzał. Biegniemy do piłki i walczymy o nią, wciskając klawisz [D]. Oprócz sytuacji bramkowej mamy też szansę na wymuszenie rzutu karnego!

## Podajemy piłkę do partnerów



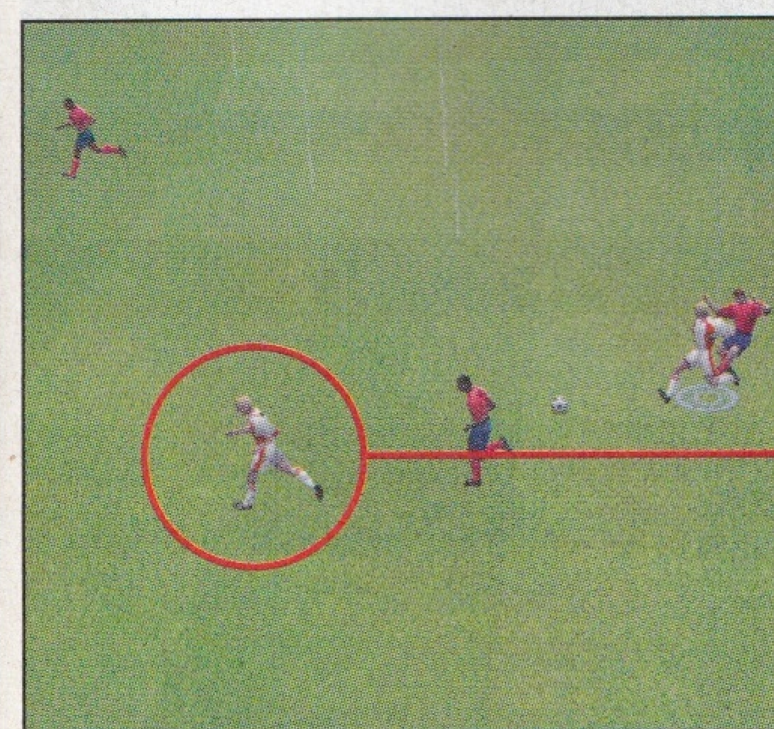
**Znaczniki podania** to widoczne pod nogami zawodników strzałki. Większa ● oznacza krótkie podanie, mniejsza – długie. Im bardziej zielona jest strzałka, tym większa szansa, że piłka trafia do zawodnika. Jeśli strzałka jest czerwona, podanie przejmuje przeciwnik.



**Krótkie podanie** stosujemy tylko na mały dystans. Jest trudne do przechwycenia, ale stosując je, trudno się przedrzeć przez linie przeciwnika. Biegnąc z boku pola karnego rywala, schodzimy do środka, podajemy do napastnika stojącego w centrum, po czym błyskawicznie strzelamy na bramkę.

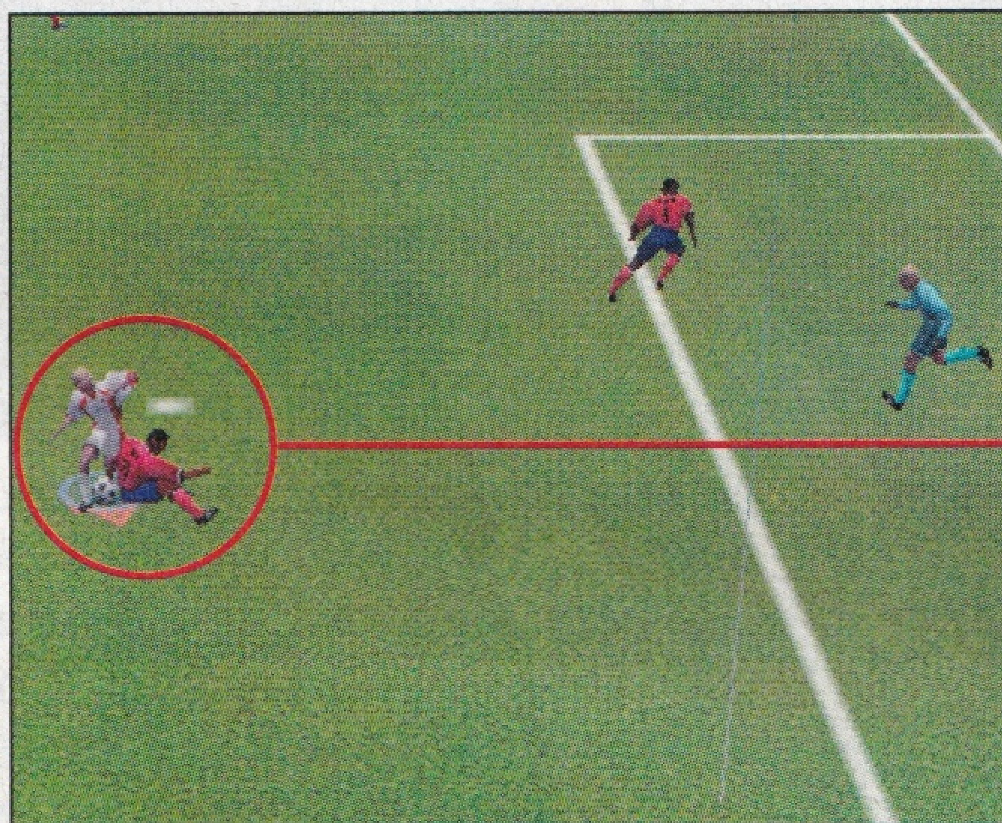


**Dalekie podanie** wykonujemy, wciskając klawisz [A]. Idealnie nadaje się ono do dośrodkowań. Wykonujemy je w dowolnej chwili, zwracając się w kierunku napastnika, który znajduje się w polu karnym i wciskając klawisz [A]. Dalekimi podaniami rozciągamy też akcję na drugie skrzydło.



**Na dobieg** – wciskamy klawisz [Q] i przełączamy się na zawodnika, do którego podajemy ●. Sprintem dochodzimy do piłki i przejmujemy ją. Zagranie to jest użyteczne przy wypuszczaniu napastników za linię obrony. Nie stosujemy go blisko linii końcowej boiska, bo wtedy piłka wychodzi na aut.

## Wykonujemy zwody i dryblujemy



**Zwody** pozwalają nam zachować kontrolę nad piłką, mimo ataków rywali. Broniąc się przed wślizgiem, wciskamy [ctrl] i przeskakujemy nad zawodnikiem. Aby minąć obrońcę, wciskamy [alt]. Mylimy go w ten sposób i obiegamy naokoło ●. **Dryblujemy**, kręcąc kółka wokół rywala. Biegniemy w jego kierunku i gdy się zbliża, zaczynamy go okrążać. Uważamy jednak, by nie robić tego zbyt blisko, bo wtedy wślizgiem odbiera nam piłkę. Często i szybko zmieniamy kierunek biegu. Dezorientuje to obrońców.

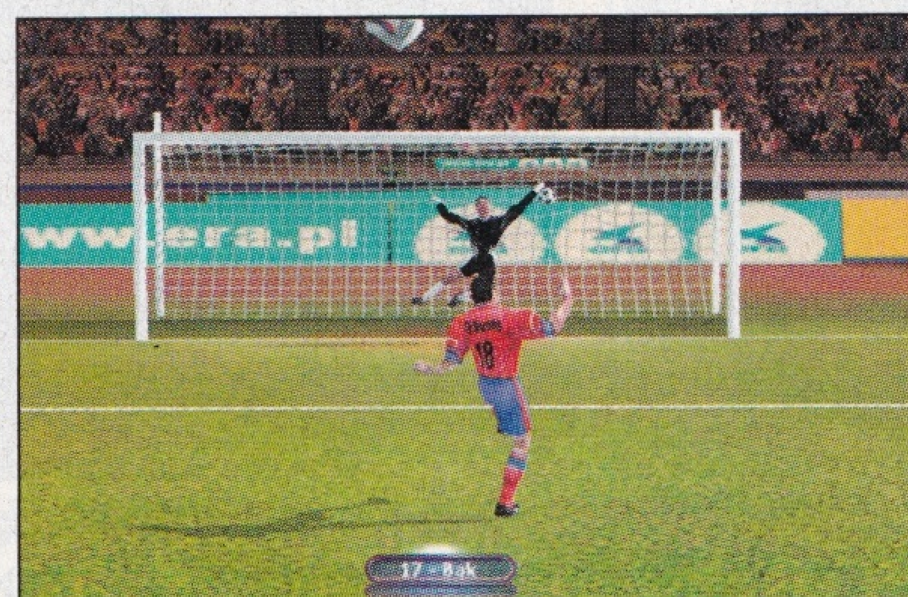
## Bijemy rzuty wolne, rożne i karne



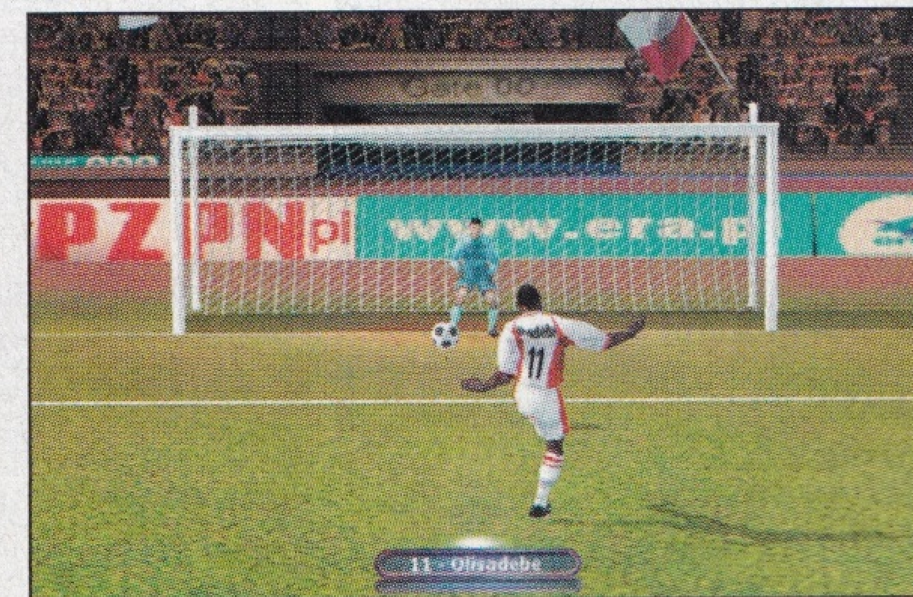

**Rzuty wolne** z daleka wykonujemy, wybijając piłkę jak najdalej i przełączając się na przyjmującego ją zawodnika. Z mniejszego dystansu kopiemy piłkę w rejon pola karnego i szybko strzelamy z woleja. Przy rzutach wolnych z małej odległości celujemy w ten róg bramki, w którym nie ma bramkarza i kopiemy mocno nad murem. Podkręcamy też piłkę.



**Rzuty rożne**. Najlepszą metodą wybicia rzutu rożnego jest wrzutka na pole karne, po której uderzamy piłkę z powietrza. Tylko taki sposób rozegrania stwarza poważne zagrożenie pod bramką przeciwnika.




**Obrona rzutów karnych** jest trudna. Rzucamy się w wybrany jeszcze przed strzałem róg bramki. W przeciwnym razie przy mocnych strzałach bramkarz nie zdąża do piłki.




**Rzut karny** wykonujemy, celując w boczny górny lub dolny róg bramki. Nie kopiemy za mocno, bo grozi to nietrafieniem w bramkę. Nie zmieniamy kierunku w czasie strzału.

**Gra fabularna na PC** | **Życie skazańca zesłanego do karnej kolonii jest ciężkie. Ściągawka GIER pomaga szybko opuścić to ponure miejsce**

Test gry na stronie 38

# Gothic

## NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

### Poznajemy reguły życia w kolonii

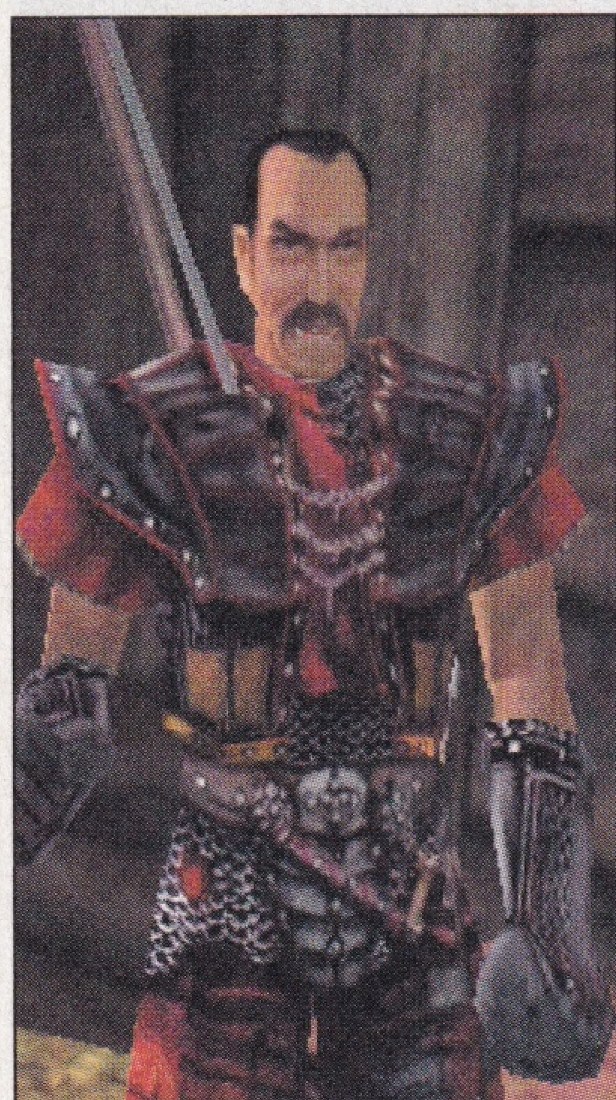


Choć bohater nie jest groźnym przestępcą, trafia do kopalni

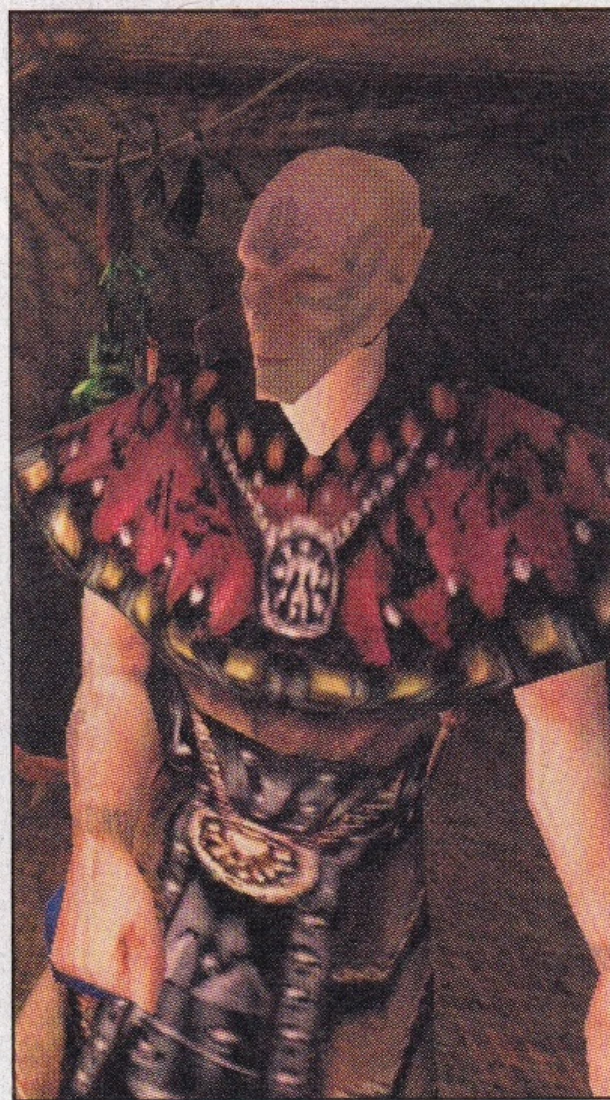
Trafiamy do kolonii karnej otoczonej magiczną strefą. Staramy się jak najlepiej urządzić w nowym miejscu i zastanawiamy się, czy kiedyś wydostaniemy się na wolność.

Wypełniamy misje, szkolimy bohatera i walczymy z potworami. Główna przygoda podzielona jest na rozdziały, w których wypełniamy zadania w dowolnej kolejności. W pierwszym rozdziale zostajemy przyjęci do jednej z trzech frakcji. Kolejne przygody przedstawiają historię kolonii, w której gramy ważną rolę.

### Wybieramy frakcję







W grono członków Starego Obozu wprowadza nas **Diego**, ale robi to dopiero wtedy, gdy popiera nas kilku wpływowych ludzi. Przyjęcie do pozostałych frakcji wygląda podobnie: wypełniamy zadania zlecane przez wskazane postacie i zgłaszamy się do werbownika. Misje zlecone przez najemników **Lee** dają nam członkostwo Nowego Obozu. Natomiast jeżeli udaje nam się zwrócić na siebie uwagę grupy mędrców zwanych Baalami, kapłan **Cor Kalom** przyjmuje nas do nowicjatu Bractwa.

### Planujemy karierę



**Czary to potężna broń. Ale magowie przyjmują na naukę tylko doświadczonych bohaterów należących do określonej frakcji**

Wybieramy jedną z frakcji, a misje werbowników z pozostałych obozów wypełniamy, by zdobywać punkty doświadczenia. W przewodniku **GRY** radzą, jak zostać Cieniem w Starym Obozie. Każda z frakcji szkoli bohatera w walce wręcz, strzelaniu i rzucaniu zaklęć. Gdy zgłębiamy magię, poznajemy czary ogólne i klanowe. Zaklęcia magów ognia i wody to czary ofensywne. Wyznawcy Śniącego kontrolują umysł i siły natury.

### Zapisujemy i wczytujemy stan gry

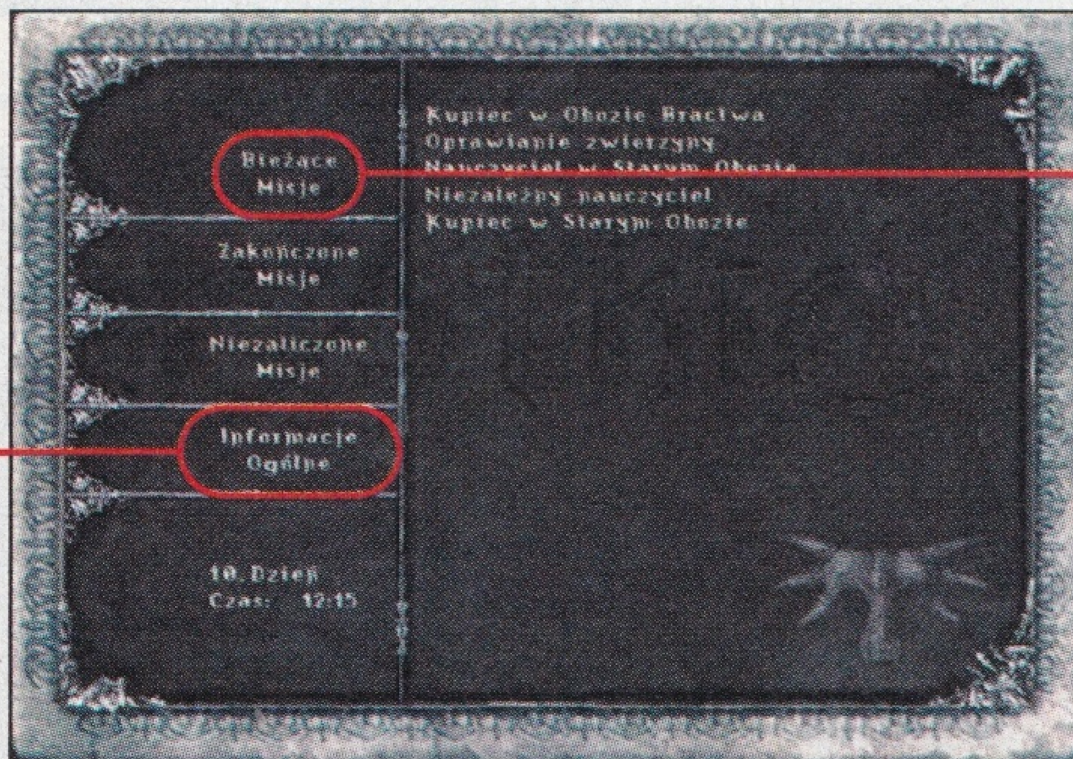



By zachować stan gry, wciskamy klawisz [esc] i klikamy na przycisk [Zapisz]. Wskazujemy pozycję zapisu, nadajemy nazwę i wciskamy klawisz Enter. **Uwaga:** W nazwie wpisu litery **z** i **y** są zamienione. Aby wczytać grę, wciskamy [esc] i wybieramy [Wczytaj].

## Prowadzimy rozmowy



**1** Rozmawiamy z bohaterami o unikatowych imionach – to ważne osoby, które uczestniczą w misjach lub mają dla nas informacje. Pozostałe postacie zawsze opowiadają to samo.




**2** Ważne informacje są automatycznie zapisywane w notatniku, który przywołujemy klawiszem [N]. Przeglądamy opisy przyjętych misji ● i praktyczne notatki dotyczące kupców i nauczycieli ●.



**3** Wielokrotne wysłuchiwanie tej samej kwestii jest nudne. By pominąć pojedynczą wypowiedź, wciskamy klawisz [esc]. Gdy przyspieszamy rozmowę, w notatniku i tak pojawiają się zdobyte informacje.

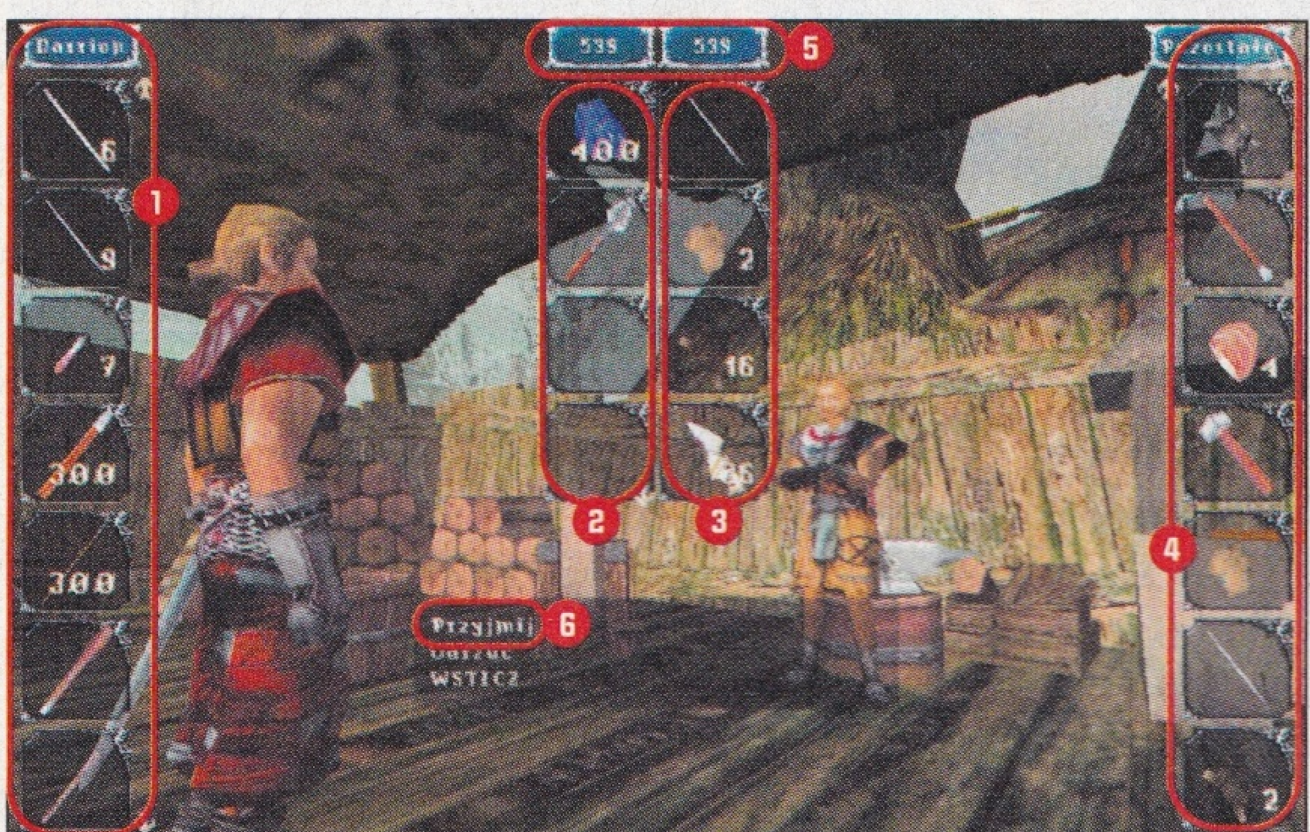
## Posługujemy się ekwipunkiem i handlujemy nim



**1** Wciskając klawisz [tab], otwieramy okno ekwipunku. W ramce ● oglądamy kolejne przegródki plecaka. By użyć przedmiotu, na przykład zjeść owoc czy obejrzeć mapę, wskazujemy go i naciskamy [ctrl][↑].

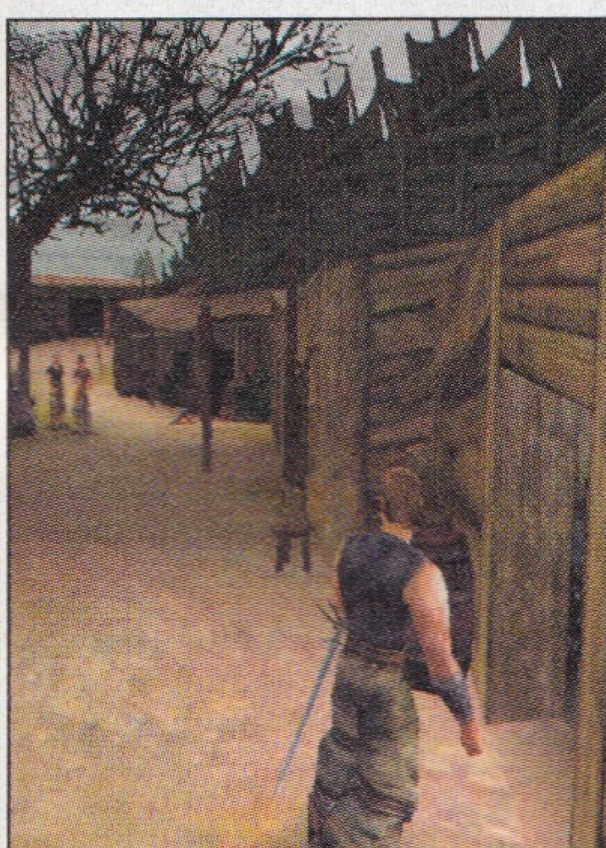


**2** By wydobyć broń lub założyć pancerz, również wskazujemy wybrany przedmiot w oknie ekwipunku i wciskamy [ctrl][↑]. Ramka przybiera niebieską barwę ●. Najlepsze bronie i pancerze widzimy u góry listy.



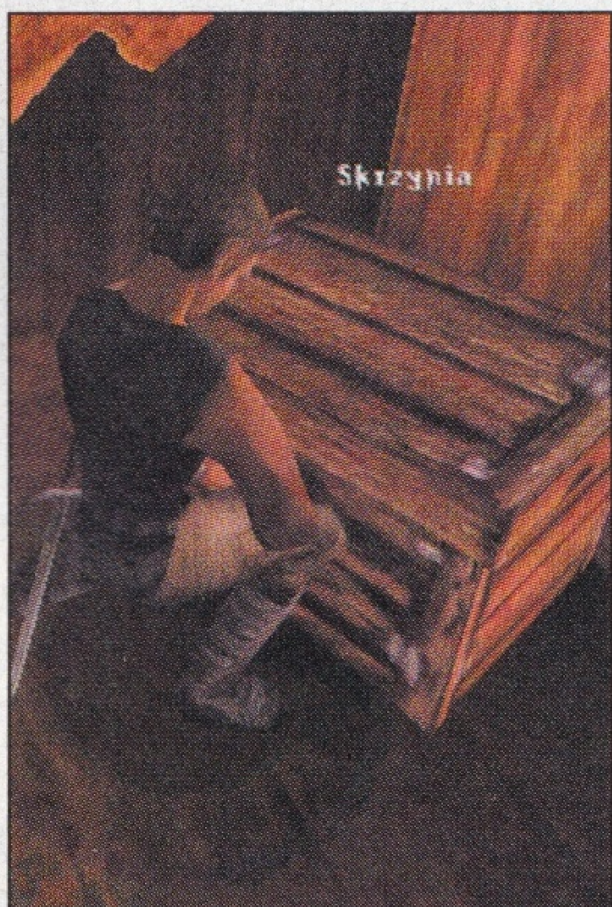
**3** Gdy napotykamy kupca, w rozmowie deklarujemy zamiar dokonania zakupów. Prowadzimy handel wymienny. Na ekranie widzimy ofertę ❶, towary wyłożone na ladę przez kupca ❷ i przez nas ❸ oraz zawartość naszego plecaka ❹. Gdy wartość przedmiotów wystawionych przez obie strony jest sobie równa ❺, wciskamy Enter i z okienka wybieramy ❻.

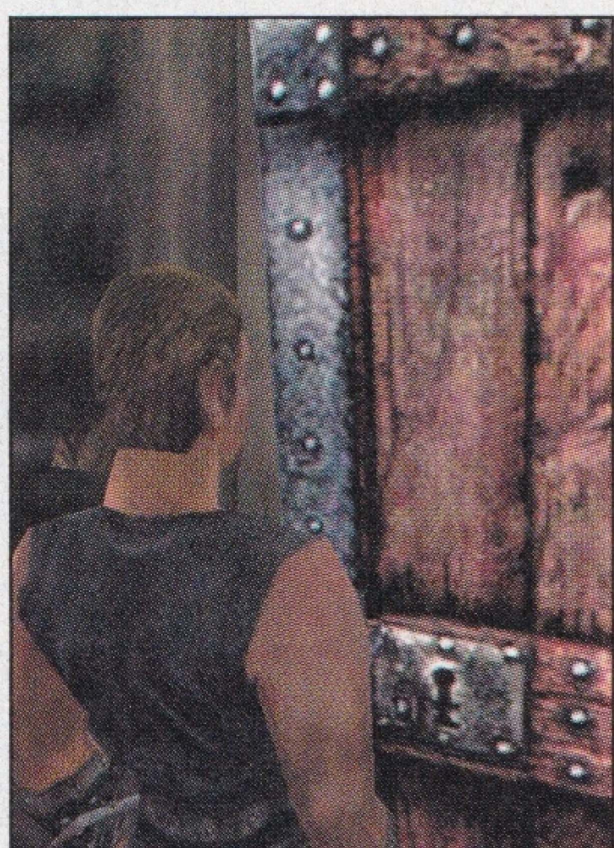
## Otwieramy zamki



**1** Zamkniętą skrzynię lub drzwi próbujemy otworzyć, nawet gdy nie mamy złodziejskich zdolności, choć wtedy częściej łamiemy wytrychy. Podczas włamań unikamy świadków. Zakradamy się do domu, gdy nikogo nie ma w pobliżu.

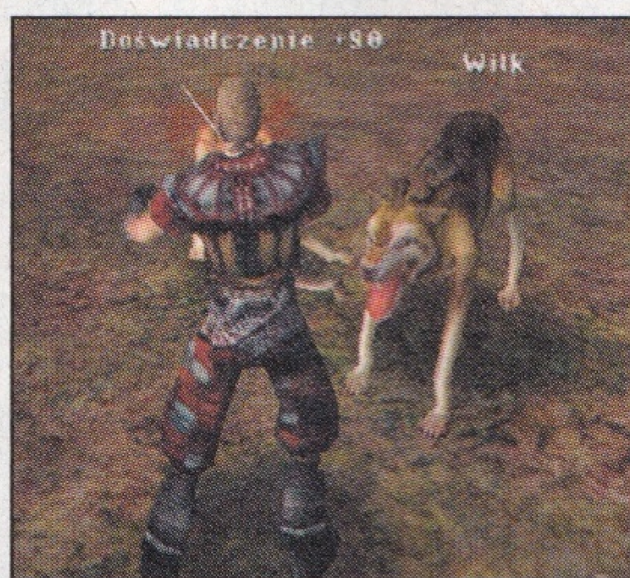
**2** Naciskamy [ctrl][↑], by pochylić się nad skrzynią. Teraz majstrujemy przy zamku, naciskając [←] lub [→]. Poznajemy szyfr zamka. Im bardziej skomplikowany zamek, tym dłuższa kombinacja.



**3** By nie tracić wytrychów, przed włamaniem zapisujemy grę. Teraz metodą prób i błędów odkrywamy kombinację zamka. Kolejne ruchy notujemy na kartce. Wczytujemy zapisaną grę i otwieramy skrzynię lub drzwi, wykorzystując zapamiętany szyfr.

## Poznajemy tajniki walki



**1** Walka jest trudna, ale gdy opanowujemy jej tajniki, czujemy się jak prawdziwy wojownik. W trakcie szkolenia słuchamy wskazówek nauczycieli, którzy podają skuteczne kombinacje ciosów. Ważne jest wyczucie tempa uderzeń.



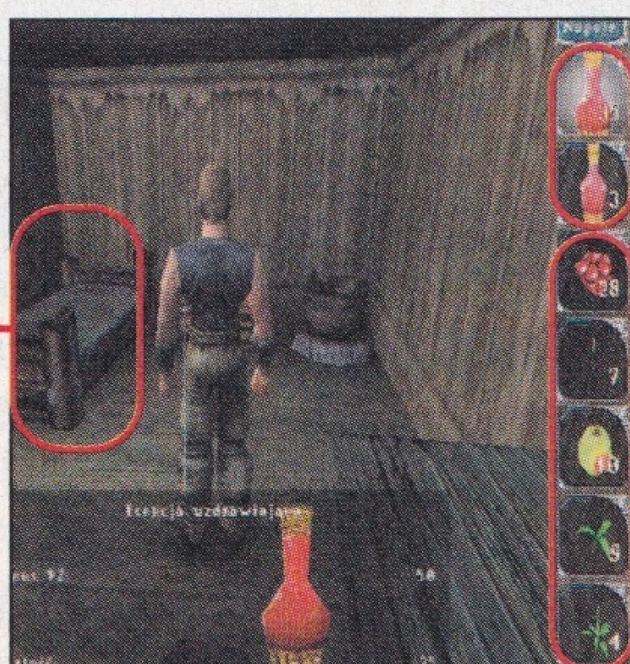
**2** Starannie dobieramy przeciwników. Silny wróg zabija nas jednym ciosem. Jako nowicjusz walczymy z chrząszczami, kretoszczurami i ścierwojadami, potem przychodzi czas na latających krwiopijców, jaszczury i cherlawe gobliny.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Gildia: Cień ❶ | | WALKA / TRAFIENIE KRYTYCZNE | | |
| Poziom ❸ | 7 | Broń jednoręczna | mistrz | 10% |
| Doświadczenie | 17335 | Broń dwuręczna | brak | 0% |
| Nast. Poziom ❷ | 18000 | Łuk | brak | 0% |
| Punkty umiej. ❺ | 20 | Kusza | brak | 0% |
| | | ❻ | | |
| ATRYBUTY | | KRADZIEŻ / SZANSE PORAŻKI | | |
| Siła ❼ | 30/30 | Otwieranie zamków | brak | 90% |
| Zręczność ❽ | 15/15 | Kradzież | brak | 90% |
| Mana ❾ | 5/5 | | | |
| PŻ ❹ | 84/124 | | | |
| | | Magia | brak | |

**3** Dobra broń i mocny pancerz to klucz do zwycięstwa. Niestety kupujemy je dopiero po awansie na kolejny stopień gildii ❶. Gromadząc doświadczenie ❷, osiągamy kolejne poziomy ❸. Dzięki temu zdobywamy punkty życia ❹ i umiejętności ❺.



**4** Odwiedzamy nauczycieli i wydajemy punkty umiejętności na doskonalenie stylów walki ❻ i rozwijanie cech. Siła ❼ jest przydatna w walce wręcz, zręczność ❽ wpływa na celność przy posługiwaniu się bronią strzelecką. Mana ❾ jest potrzebna do rzucania zaklęć.

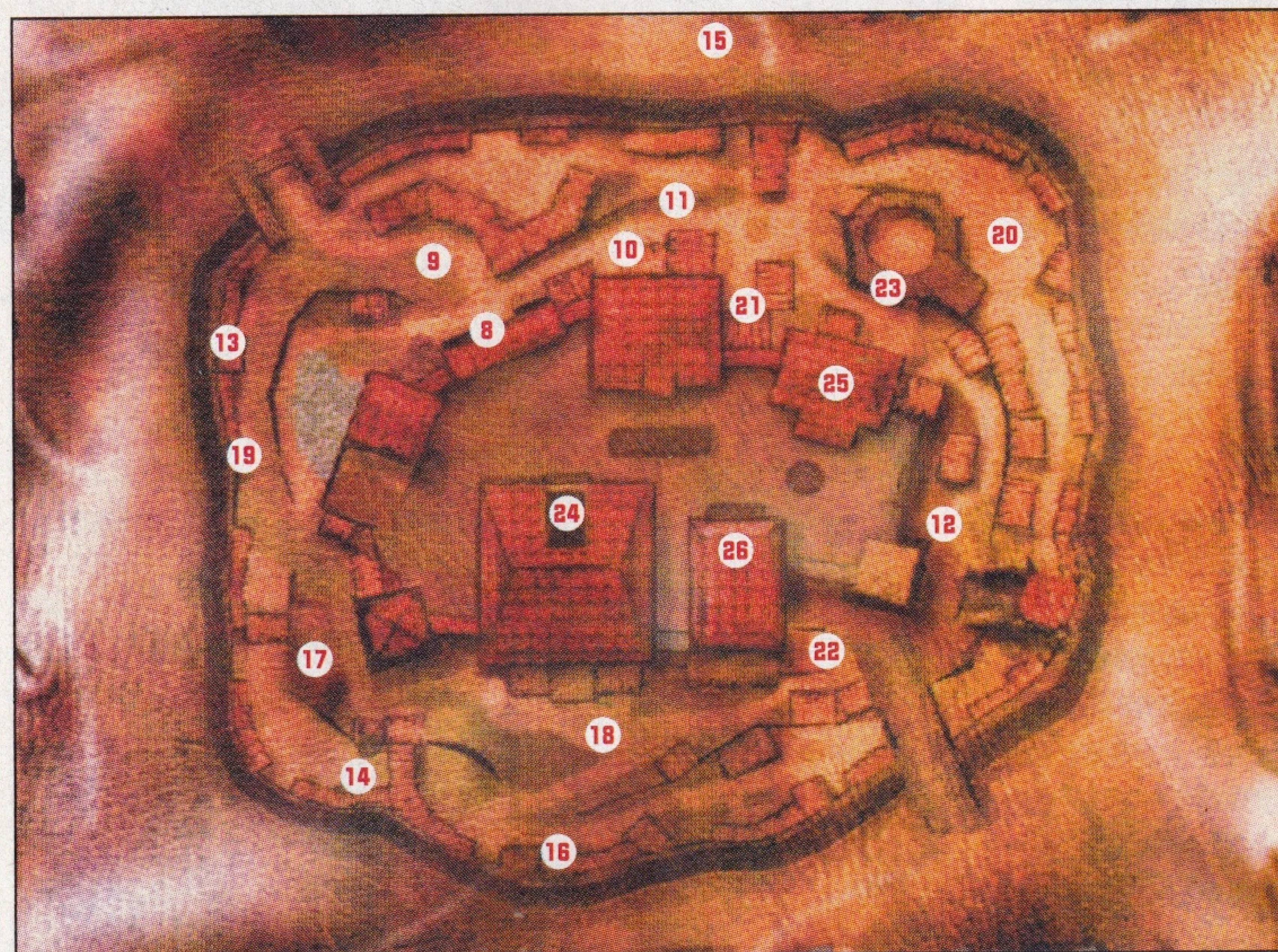


**5** Rany odniesione w walce goją się, gdy pijemy esencje uzdrawiające ● lub zjadamy zioła i owoce ●. Odpoczynek w łóżku ● w pełni regeneruje nasze siły. By położyć się do snu, podchodzimy do łóżka i naciskamy [ctrl][↑], a potem [↑]. By się obudzić, wciskamy [↑].

## Stawiamy pierwsze kroki w kolonii




**Mapa kolonii:** tu 1 rozpoczynamy przygodę, Stary Obóz 2, Nowy Obóz 3, Obóz Bractwa 4, kopalnia 5, łowcy z Nowego Obozu 6, jaskinia 7.

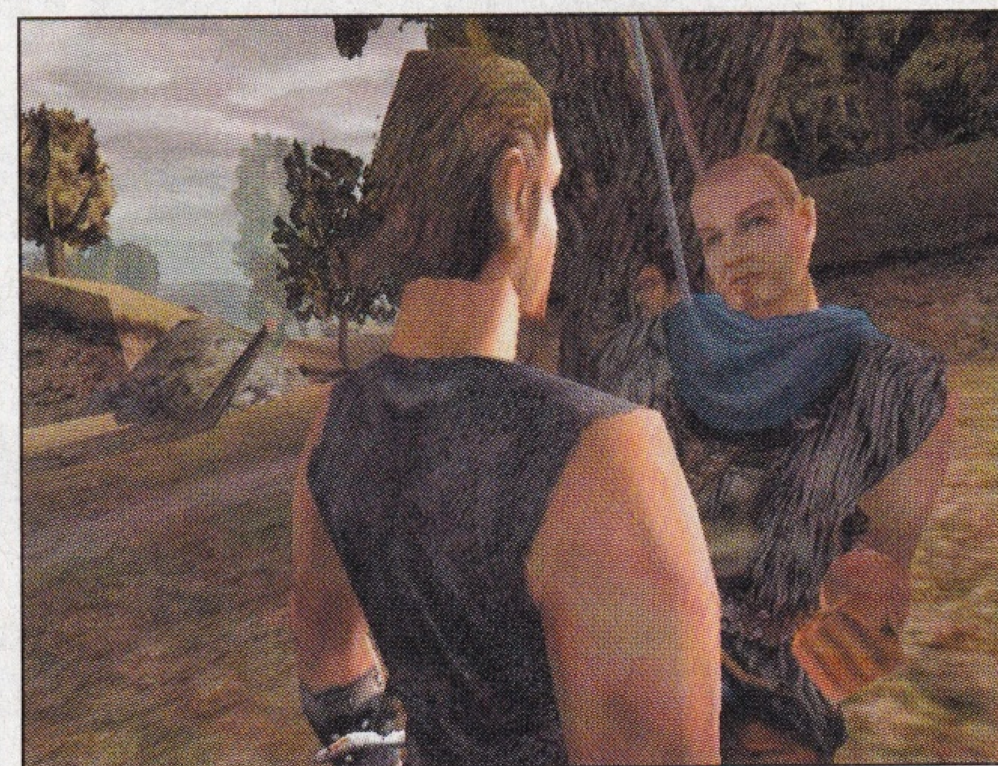


**Mapa Starego Obozu**

- 8 brama do wewnętrznego kręgu
- 9 centralny plac
- 10 chata Wrzoda
- 11 kucharz Snaf
- 12 ruiny
- 13 dom kartografa
- 14 dom Hereka
- 15 pomocnicy Grima
- 16 dom Dusty'ego
- 17 dom Świstaka
- 18 targowisko
- 19 dom Złego
- 20 rejon patroli Fletchera
- 21 dom Rączki
- 22 sklep Mordraga
- 23 arena
- 24 zamek Gomeza
- 25 kuźnia Skipa
- 26 siedziba magów



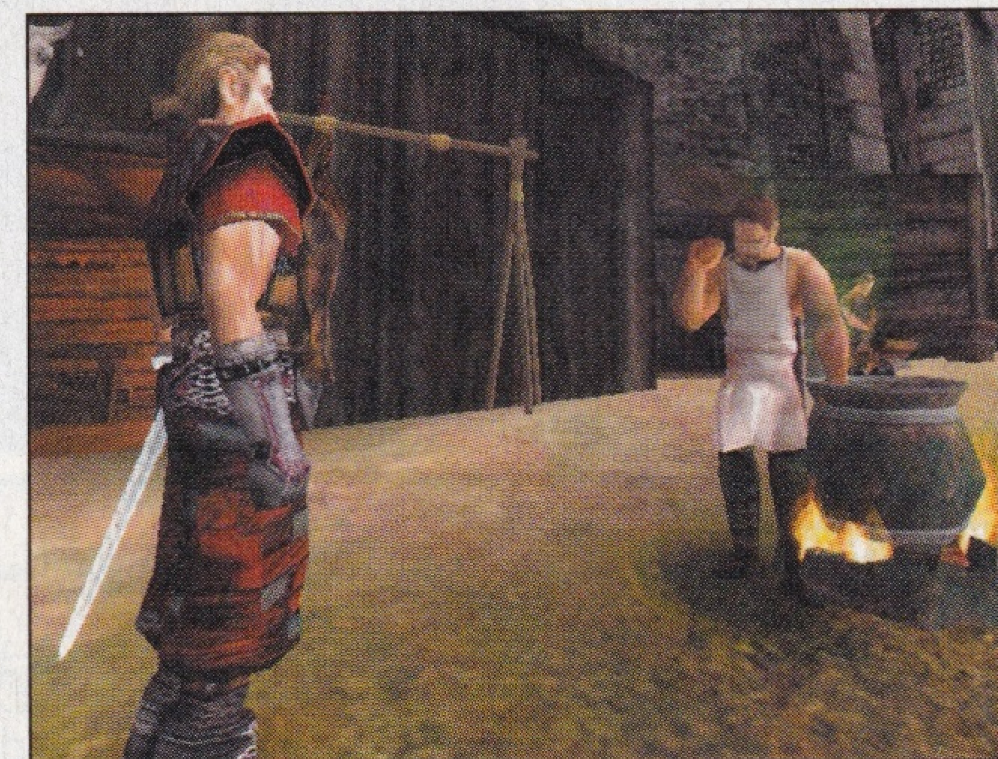
**1** Spod górskiego jeziora (1 na mapie **kolonii**) ruszamy śladem Diega. Mijamy drewnianą strażnicę. W trakcie podróży zbieramy zioła i różne drobiazgi. Uzbrajamy się w porzucony miecz ● i walczymy ze słabymi potworami. Zabieramy mięso wszystkich pokonanych zwierząt.



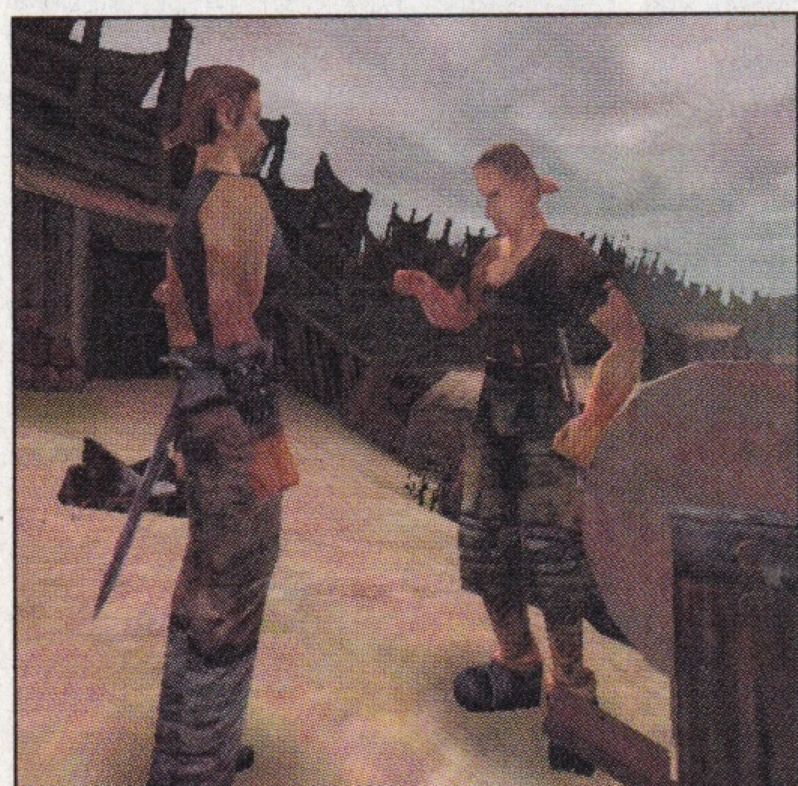
**2** U stóp zbocza spotykamy łowców (6 na mapie **kolonii**) z Nowego Obozu. Dowiadujemy się od nich, że Drax nauczy nas patroszenia zwierzyny dopiero wtedy, gdy zdobędziemy wystarczająco dużo rudy. Ruszamy dróżką po lewej i przez drewniany most docieramy do Starego Obozu 2.



**3** W obozie rozmawiamy z Thorusem (8 na mapie **Starego Obozu**), potem z Diegem 9. W trakcie wędrówki przyczepia się do nas Wrzód 10. By pozbyć się irytującego gaduły, idziemy w ustronne miejsce (na przykład do ruin 12) i atakujemy go. Potem każemy Wrzodowi odczepić się od nas.



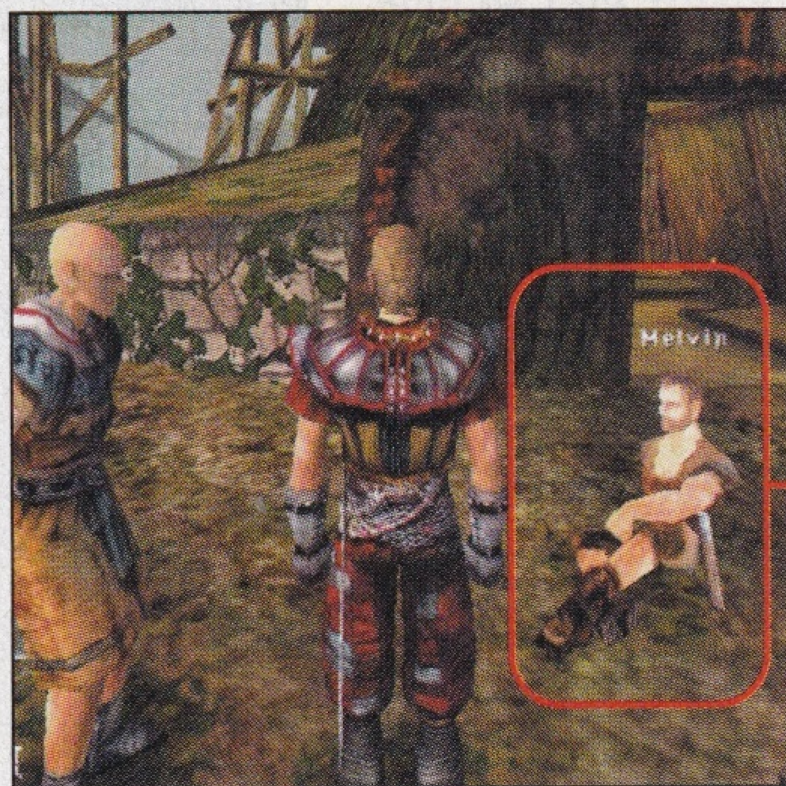
**4** Snaf 11 pracuje nad nową potrawą i prosi nas o przyniesienie kilku składników. Chrząszcze znajdujemy wśród ruin (12 na mapie **Starego Obozu**), a piekielniki na łące przed południową bramą (7 na mapie kolonii). Od tej pory Snaf każdego dnia wręcza nam trzy miski regenerującej potrawy.



**5** We wschodniej części obozu napotykamy Bloodwyna (19 na mapie **Starego Obozu**). Strażnik żąda od nas 10 sztuk rudy. Jeżeli odmawiamy, atakuje nas kopacz Herek 14. Kolejny sługa Bloodwyna to Grim 9. Ale wspólna wyprawa to tylko podstęp!




**6** Zanim akceptujemy misję Grima, pokonujemy jego pomocników – kopaczy siedzących przy ognisku na zewnątrz północnej palisady 15. Dopiero teraz wracamy do Grima i godzimy się na wspólną akcję. Z jednym przeciwnikiem dajemy sobie radę.



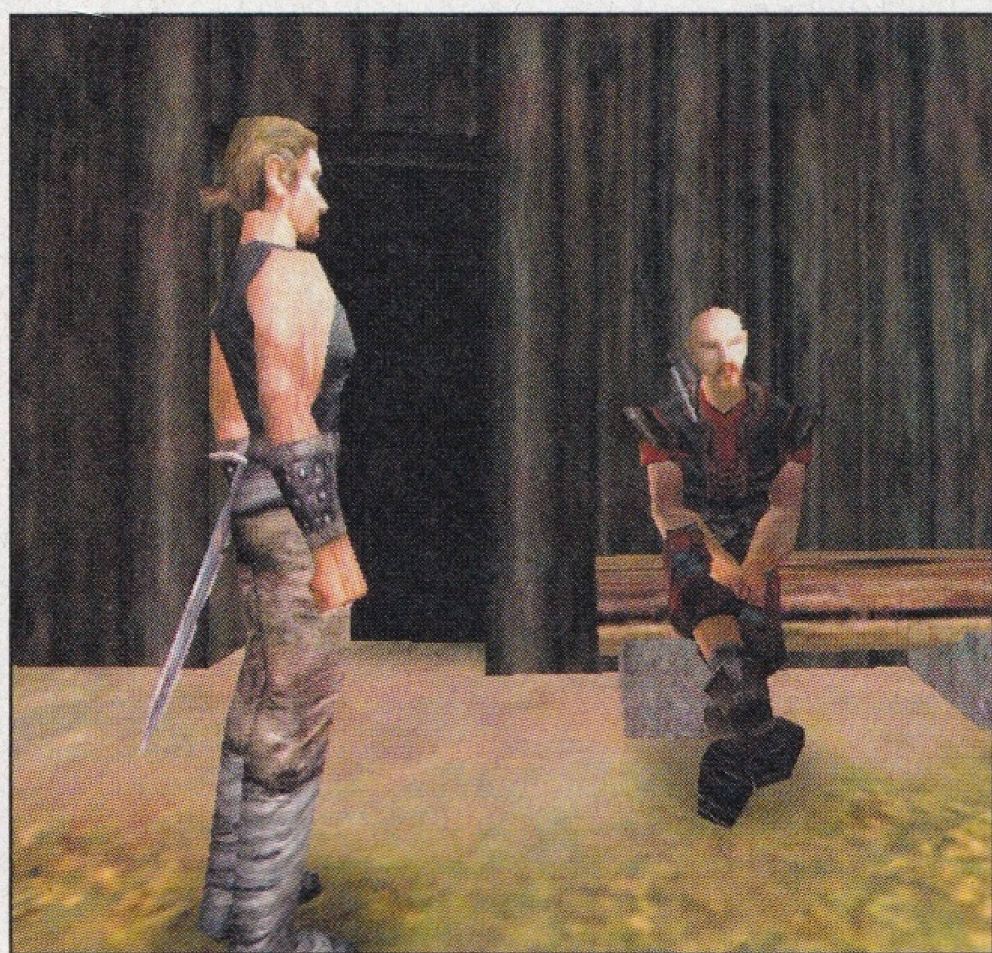

**7** Kopacz Dusty 16 boi się ruszyć do Obozu Bractwa, bo nie wie, jaki los spotkał jego przyjaciela. Odnajdujemy Melvina ● w centrum Obozu Bractwa. Gdy wracamy z wiadomością do Dusty'ego, kopacz porzuca Stary Obóz, a my zdobywamy doświadczenie.



**8** Diego szanuje zdanie sześciu osób. By zostać Cieniem, zdobywamy zaufanie czterech z nich i wykonujemy zlecenia. W dalszej części poradnika **GRY** przedstawiają wszystkie misje według stopnia ich trudności. Kolejność ich wykonywania jest dowolna.

## Wykonujemy zadania, aby zostać Cieniem

### Kupujemy drogocenny miecz

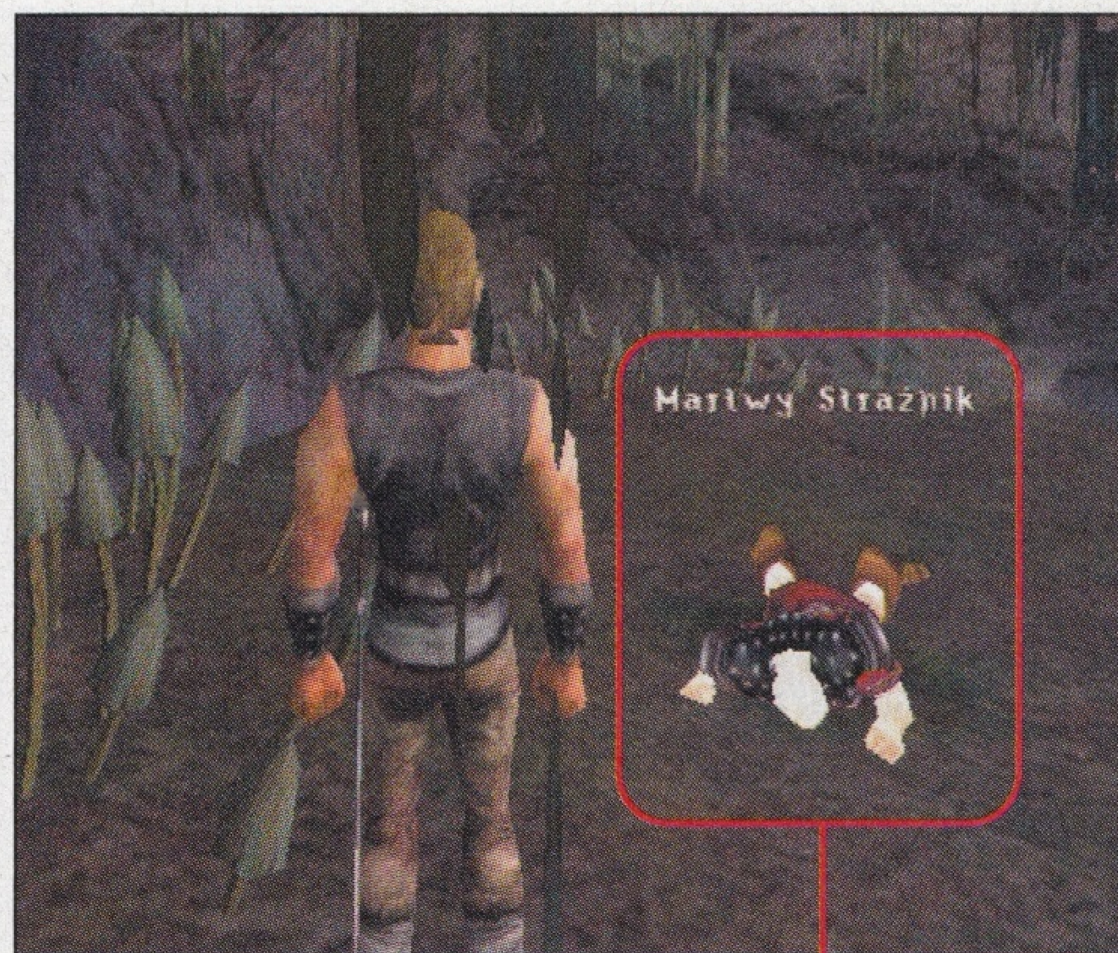


**9** Świstak 17 daje nam 100 sztuk rudy i prosi, byśmy kupili mu miecz u Fiska 18. Gdy okazuje się, że oręż jest droższy, wracamy do zleceniodawcy po brakującą rudę. Zakupioną broń dajemy Świstakowi, zdobywając jego sympatię.

### Na zlecenie Złego szukamy zaginionego strażnika Neka




**10** Zły 19 zleca nam zadanie odnalezienia Neka. By dowiedzieć się więcej o zaginionym, rozmawiamy z Fletcherem 20 i kucharzem Snafem 11. Opuszczamy obóz przez południową bramę i pokonujemy kretoszczury strzegące jaskini (7 na mapie **kolonii**).




**11** W jaskini przy ciele strażnika ● znajdujemy amulet. Gdy zwracamy go Złemu, popiera nas u Diega. Do czasu ukończenia pozostałych zadań zatrzymujemy wisiorek, bowiem podnosi on odporność bohatera na ciosy zadane bronią białą.

### Poznajemy złodziejski fach




**12** Gdy wypytujemy Diega o nauczycieli, ten odsyła nas do Rączki 21. Odnajdujemy mistrza nieuczciwych praktyk i deklarujemy chęć nauki, powołując się na Diega. Szkolimy jedną z umiejętności złodziejskich i pytamy Rączkę, czy wstawi się za nami u swego szefa.

### Pomagamy Mordragowi i zdobywamy pierścień zręczności



**13** Rozmawiamy z Thorusem 8 i nalegamy, by zlecił nam jakieś zadanie. Nagabywany strażnik każe nam pozbyć się posłańca magów. Idziemy do Mordraga 22 i mówimy mu, że ma kłopoty. Potem deklarujemy chęć przystąpienia do buntowników. Rozmowa kończy się, a nasz rozmówca opuszcza obóz.

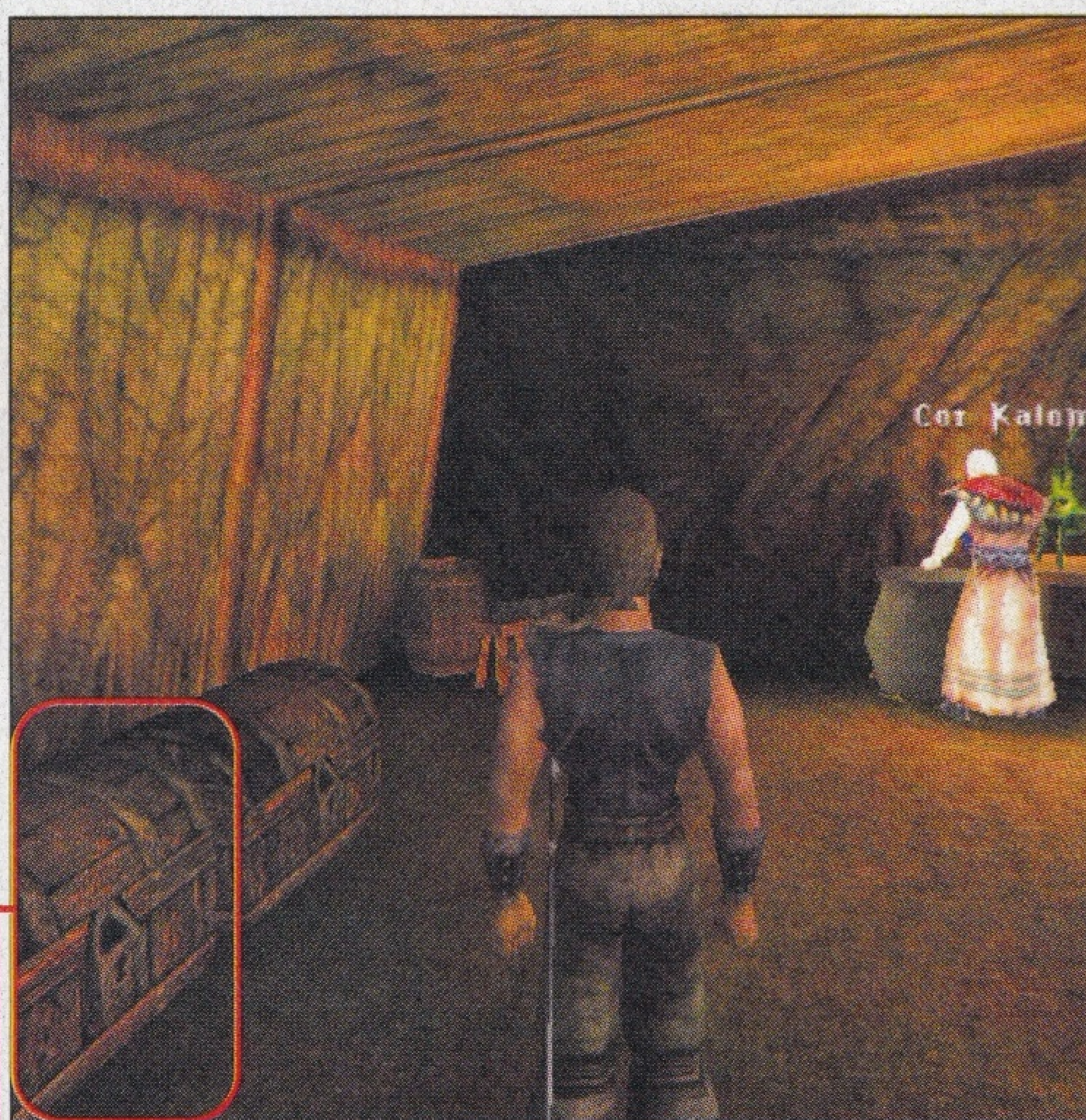


**14** Ruszamy wraz z Mordragiem do Nowego Obozu (3 na mapie **kolonii**). Z jego pomocą bez trudu radzimy sobie ze stworami zagradzającymi nam drogę. Gdy docieramy do celu, posłaniec daje nam pierścień zręczności. Wracamy do Thorusa i meldujemy o wykonaniu misji, zdobywając doświadczenie i poparcie.

### Wykradamy tajną recepturę alchemika Cor Kaloma




**15** Handlarz Dexter (18 na mapie **Starego Obozu**) chce poznać przepis na magiczny wywar i wysyła nas do Obozu Bractwa. Prosimy Baal Parveza 18, aby został naszym przewodnikiem. Razem szybko docieramy do celu (4 na mapie **kolonii**). Na jednym z drzew odszukujemy laboratorium Cor Kaloma.



**16** Alchemik nie chce zdradzić receptury. Idziemy do pobliskiej chaty i śpimy do północy. Potem zakradamy się do domu Cor Kaloma i wykorzystując nieobecność jego asystenta, otwieramy skrzynię po lewej stronie ●. Wyjmujemy manuskrypt z recepturą i zanosimy skradziony łup Dexterowi.

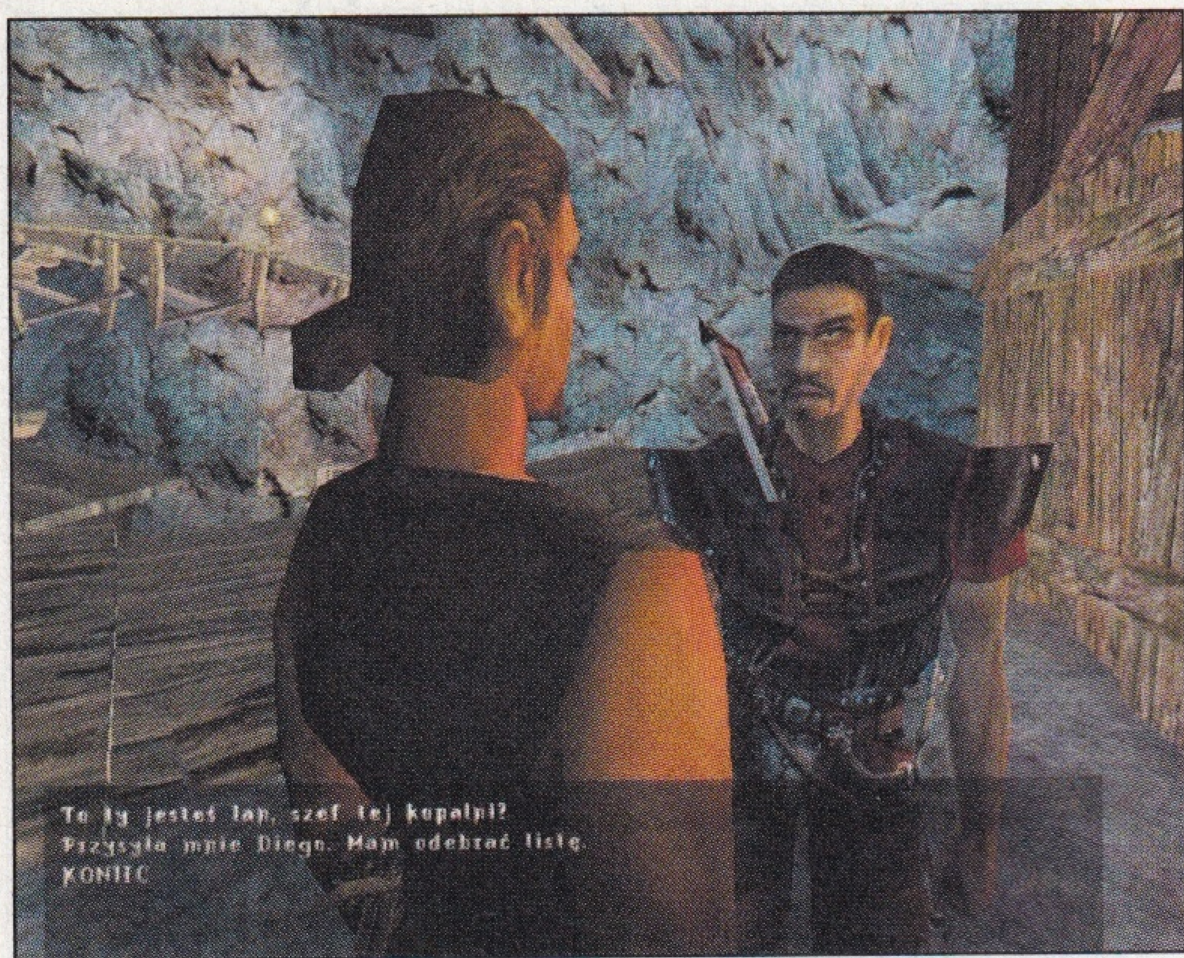
### Gladiatorzy



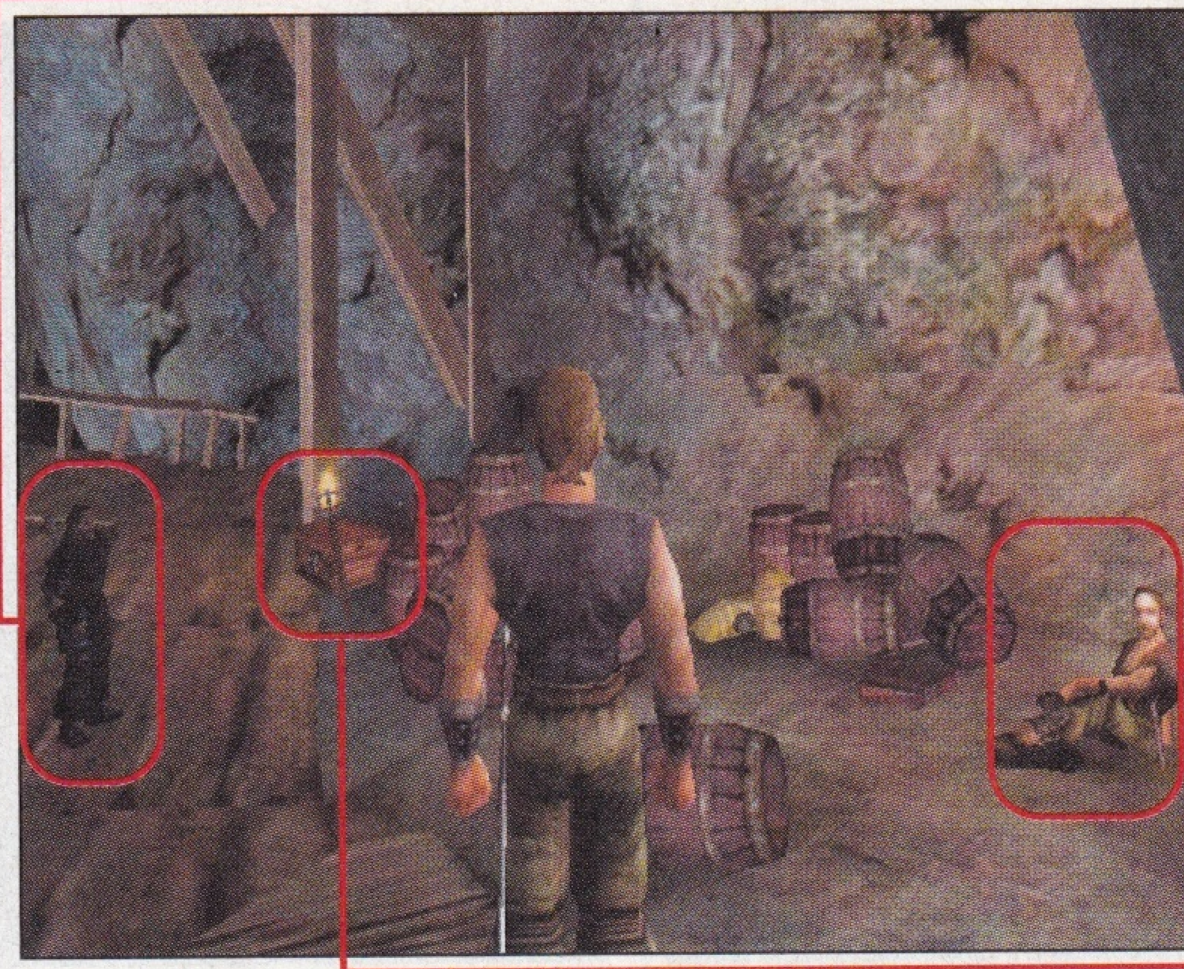
**17** Scatty 23 szanuje biegłych wojowników. Wyzywamy na pojedynek gladiatorów stojących przed areną. To najtrudniejsza misja: Kirgo jest groźnym przeciwnikiem, a Kharim to prawdziwy mistrz. Jeżeli wygrywamy, chwalimy się Scatty'emu, zdobywając jego uznanie.

## Wykonujemy zadania, aby zostać Cieniem

### Zdajemy test zaufania – w tym celu wyprawiamy się do kopalni

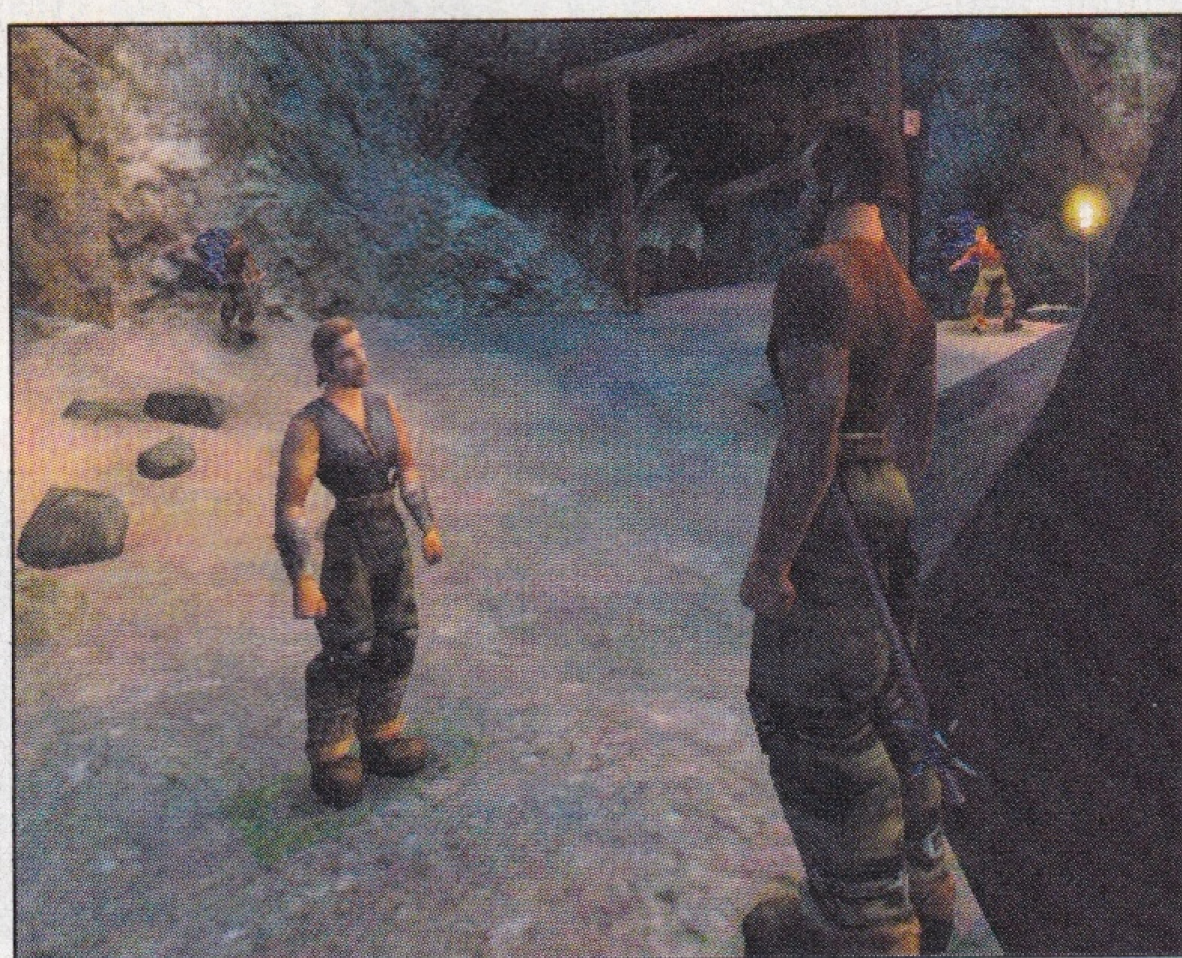



**18** Przed wyruszeniem do kopalni (5 na mapie **kolonii**) skrupulatnie wypytujemy Diega o test zaufania. Jeśli tego chcemy, kartograf 13 sprzedaje nam mapę po niższej cenie. Gdy docieramy do kopalni, schodzimy trzy poziomy niżej i prosimy Iana o listę, powołując się na Diega.

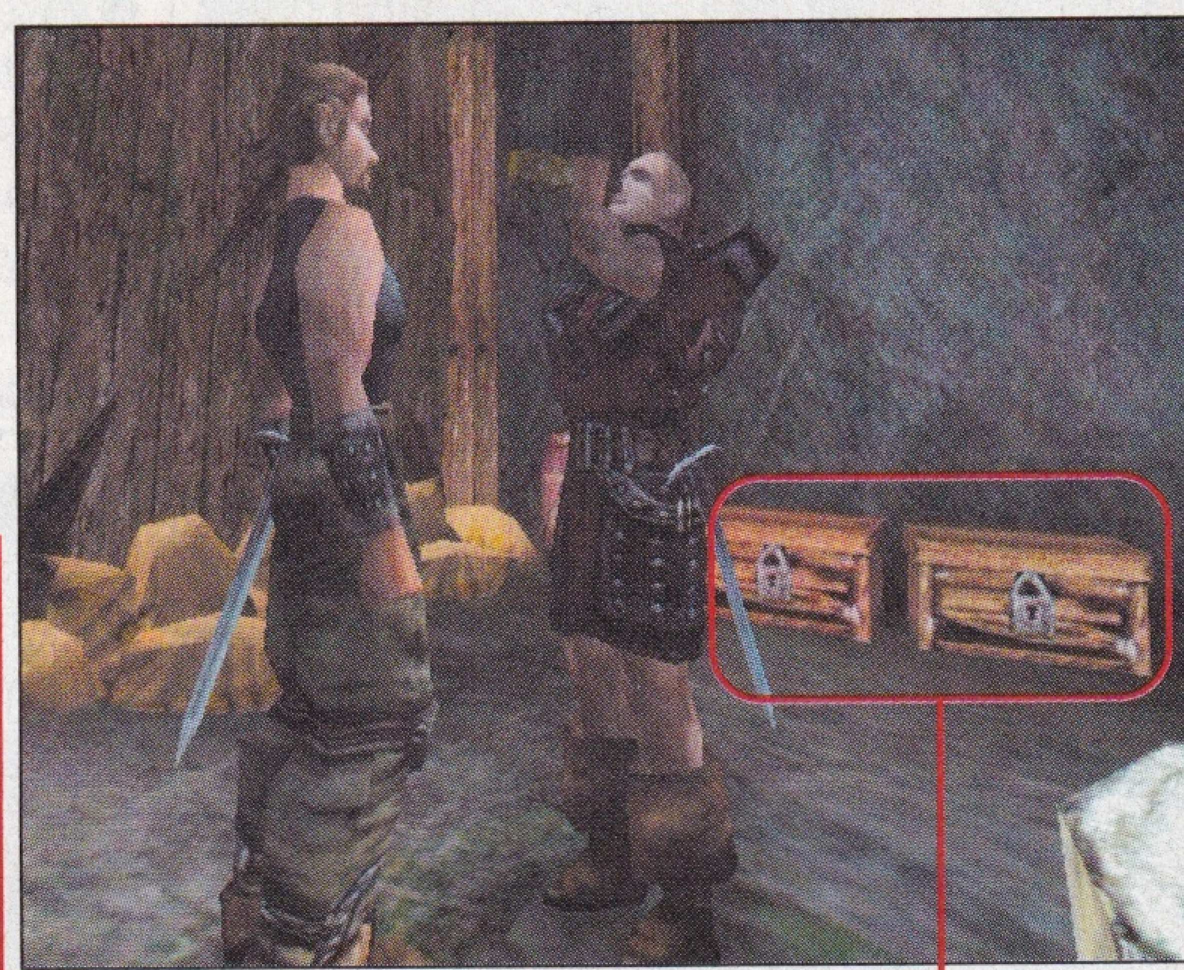


**19** Na drugim poziomie kopalni rozmawiamy ze Snipesem ● i odciągamy stojącego nieopodal strażnika ●, mówiąc, że wzywa go Ian. Snipes sprzedaje nam klucz, dzięki któremu opróżniamy kufer ●. Schodzimy piętro niżej, po czym odsprzedajemy klucz oszukanemu Aaronowi.

**20** W składziku na czwartym poziomie kopalni czuwa głodny strażnik Ulbert. Dajemy mu piwo i wypytujemy o zawartość skrzyń. Potem wchodzimy dwa poziomy wyżej, i w bocznej jaskini za załomem odszukujemy odpoczywającego kopacza Alepha, od którego kupujemy klucz.



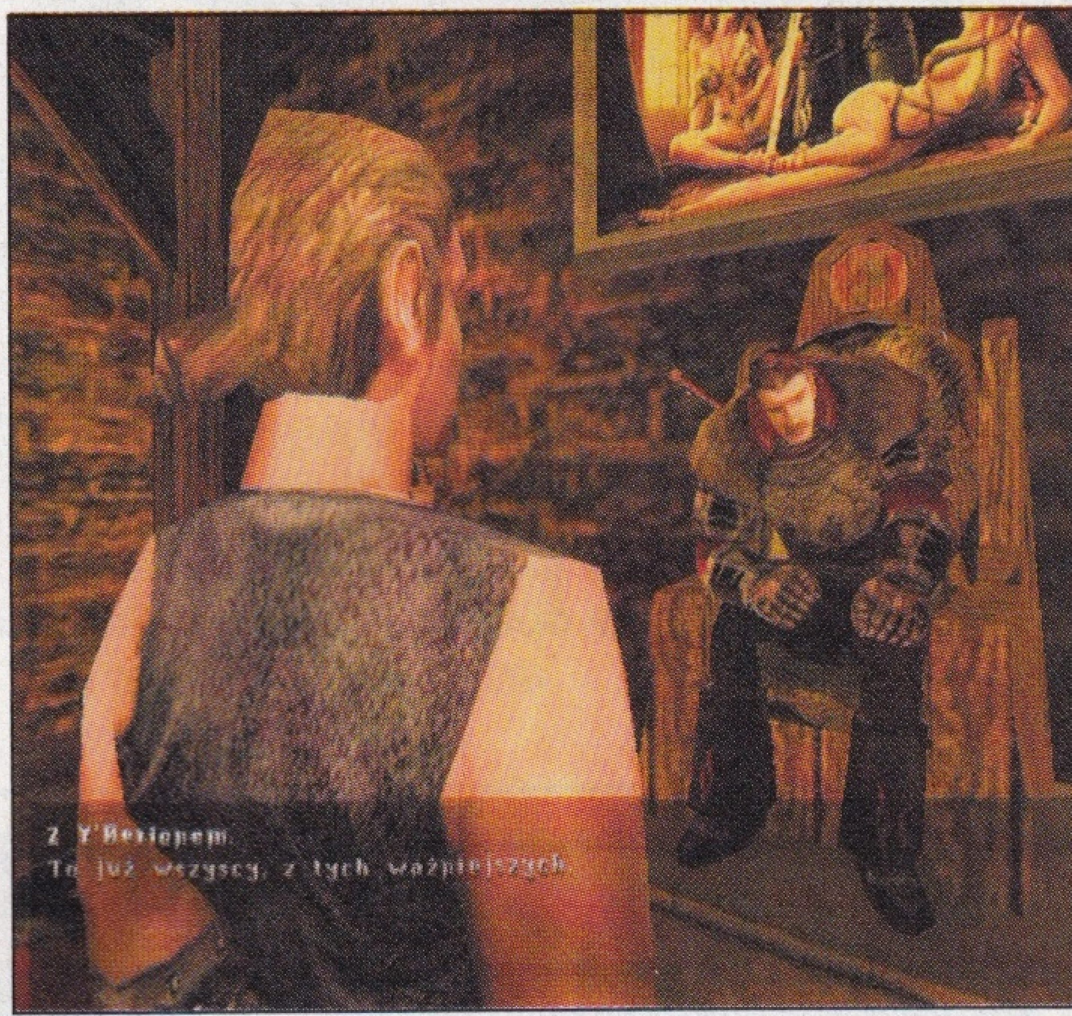
**21** Schodzimy do składziku i mówimy Ulbertowi, że jego koledzy suto się objadają. Gdy wściekły strażnik odchodzi, opróżniamy obie skrzynie ●. Odszukujemy Ulberta, by wypełnić misję i zdobyć doświadczenie. Na koniec wracamy do Starego Obozu i przekazujemy Diegowi listę potrzeb.



### Przekraczamy krąg i zostajemy Cieniem



**22** Jeżeli zdobyliśmy zaufanie minimum czterech ważnych osób ze Starego Obozu i zdaliśmy test zaufania, pytamy Diega o naszą opinię w obozie. Opiekun odsyła nas do Thorusa. Ten wpuszcza nas do wewnętrznego kręgu.




**23** Powołujemy się na Thorusa i przekraczamy kolejne linie strażników. Gdy stajemy przed Gomezem 24, oferujemy swe usługi jako znawca kolonii. Chwaląc się, kogo znamy, nie wspominamy o Y'Berionie, aby władca nie uznał nas za kłamcę.




**24** Gomez akceptuje naszą kandydaturę i wysyła do swego zastępcy. Kruk wręcza nam strój Cienia i zleca pierwsze zadanie. Kupujemy miecz bojowy od Skipa (25 na mapie **Starego Obozu**) i pancerz od Diega, aby poradzić sobie z silnymi wrogami.




**25** Kierujemy się teraz do siedziby magów ognia (26 na mapie **Starego Obozu**) i dajemy list stojącemu przed wejściem Miltenowi. Czarodziej oddala się. Gdy wraca, kieruje nas do Torreza ● po odbiór nagrody. Jeśli okazujemy nieufność wobec Miltena, Torrez daje nam pierścień siły.




**26** Zgodnie z poleceniem Kruka wyruszamy do Obozu Bractwa. Tam napotykamy Lestera, który ma dla nas specjalne zadanie. Szczegóły misji zdradza nam osobiście mistrz Y'Berion. Tak rozpoczyna się drugi rozdział naszych przygód. Los karnej kolonii już niedługo całkowicie się odmieni! ■

# Tajne kody

**Dzięki niezawodnym kodom GIER zwyciężamy w światowym konflikcie, zostajemy legendarnymi barbarzyńcami i zasiadamy na tronie potężnego imperium**

## Myth III: Era Wilka

**Korzystając ze sztuczki GIER, przeprowadzamy szybką i błyskotliwą kampanię**

1 Uruchamiamy grę, klikając na







2 Rozpoczynamy nową grę, klikając na nowa gra lub wybieramy wczytaj grę i wczytujemy stan rozgrywki zapisanej wcześniej.

3 Aby odnieść zwycięstwo w aktualnie rozgrywanym scenariuszu, w trakcie zabawy naciskamy jednocześnie klawisze ctrl, alt i + na klawiaturze numerycznej. Dzięki tej sprytnej kombinacji od razu odnosimy zwycięstwo nawet nad najsilniejszym wrogiem.

Nie zadajemy obrażeń, ale odnosimy zwycięstwo, nie ponosząc żadnych strat

## Battle Realms

**Ninja uzbrojony w piłę po kilku godzinach podpiłowuje słupy wieży obronnej przeciwnika, ale GRY mają lepszy pomysł na zniszczenie wrogich budynków**

1 Uruchamiamy grę, klikając kolejno na







2 Rozpoczynamy zabawę, wczytując zapisany wcześniej stan gry albo zaczynając całą zabawę od nowa.

3 Kierujemy jedną lub kilka jednostek w pobliże osiedla przeciwnika, tak aby ustąpiła mgła wojny zasłaniająca jego zabudowania przed naszym wzrokiem.

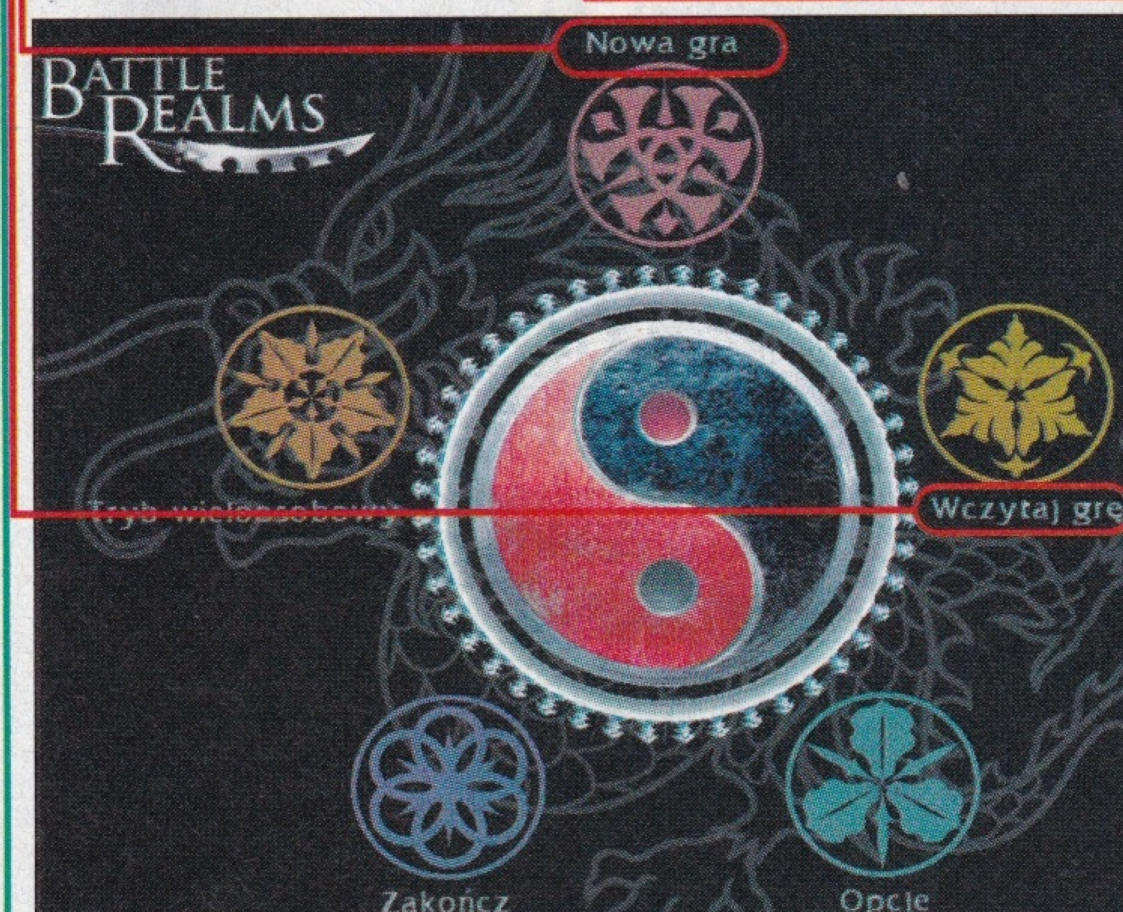
4 Klikamy kursorem na wybrany budynek z osiedla wroga, aby pojawił się pasek stanu i żółte trójkąty zaznaczenia obiektu.



Wysyłamy żołnierza, aby odkrył osadę wroga, a potem burzymy budynki

5 Wciskamy dwukrotnie kombinację klawiszy ctrl, D. Wrogi budynek zostaje zburzony. W ten sposób pozbawiamy przeciwnika strategicznych obiektów.

**Rada GIER:** Przy ataku na obóz wroga najpierw niszczymy wieże obronne. Dzięki temu ponosimy mniejsze straty.






Dzięki tajnym sztuczkom GIER jednoczymy klany zamieszkujące naszą wyspę w strategii Battle Realms. Niszczymy budynki wroga, szkolimy samurajów, wysyłamy ich na spotkanie ze słabą armią przeciwnika i odnosimy walne zwycięstwo

## Gothic

### Tajne sztuczki GIER mają magiczną moc. Dzięki nim w krótkim czasie ze skazańca zmieniamy się w króla

**1** Uruchamiamy grę Gothic, klikając kolejno na Start, Programy, Gothic, Gothic.

**2** Zaczynamy nową przygodę, klikając na Nowa gra albo wczytujemy zapisaną grę, klikajac na Wczytaj.

**3** W trakcie rozgrywki wywołujemy ekran charakterystyk naszego bohatera, naciskając klawisz [5].

**4** Gdy pojawia się okno parametrów bohatera, wpisujemy tajny kod **marvin**. Następnie wracamy do gry, wciskając klawisz [5]. U góry ekranu pojawia się napis MARVIN-MODE.

**5** Teraz klawiszem [F2] wywołujemy okno dialogowe, w którym wpisujemy tajne kody podane w tabeli obok. Każdy wpis zatwierdzamy, naciskając klawisz Enter.

### Szybkie kody

**6** Jeżeli uaktywniliśmy kody tak, jak to opisano w punktach 1-4, mamy do dyspozycji sztuczki wywoływane wciśnięciem pojedynczego klawisza.

**7** Wciskając [F8], uzdrawiamy bohatera i uzupełniamy zapas jego energii magicznej.

**8** Wciskając [F3], uruchamiamy grę w okienku.

**9** Wciskając [F5], unieruchamiamy kamerę.

**10** Wciskając [F6], kierujemy kamerą, zaś nasz bohater stoi w miejscu.

**11** Wciskając [F4], wyłączamy kody opisane w punktach 8-10 i przywracamy normalne sterowanie bohaterem.

**12** Gdy wciskamy [K], bohater przesuwa się do przodu, wykonując długi skok.

**Uwaga GIER:** Gdy wpisujemy pojedyncze litery kodu, komputer automatycznie rozpoznaje pełne słowa. Dlatego gdy wpisujemy kod **chg**, na ekranie ukazuje się cheat god

Golem nie przeraża bohatera korzystającego z tajnych sztuczek




Przywołane sztuczkami GIER potwory wdzierają się do Starego Obozu. Na szczęście wpisaliśmy kod chg

**Poniższe tajne kody wpisujemy w oknie dialogowym uaktywnionym po podaniu tajnego kodu marvin**

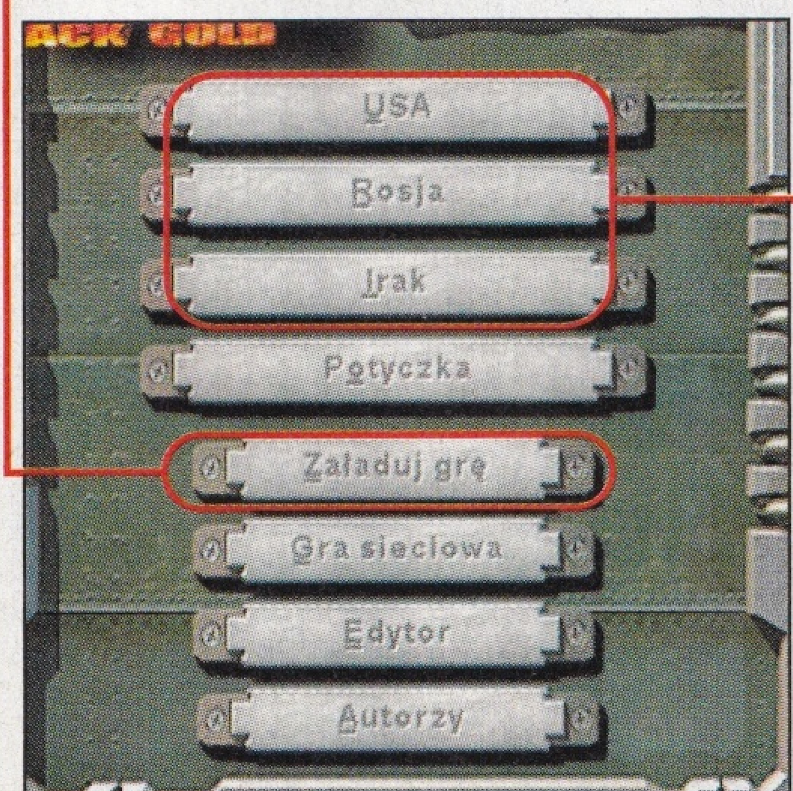
| kod | działanie |
|---|---|
| chg | jesteśmy nieśmiertelni |
| chf | odzyskujemy zdrowie |
| ar | pojawia się miecz Arto |
| isi | pojawia się topór Silasa |
| idieg | pojawia się łuk Diega |
| itho | pojawia się miecz Thorusa |
| ito | pojawia się topór Torlofa |
| ico | pojawia się siekacz Corda |
| ipr | pojawia się miecz Cios Łapą |
| ina | pojawia się pałka Namiba |
| iul | pojawia się broń – artefakt Ulu-Mulu |
| iro | pojawia się miecz Czerwony Wiatr |
| iye | pojawia się miecz Ostrze Czasu |
| iur | pojawia się przedmiot Fala Śmierci Uriziela |
| ine | pojawia się amulet |
| idm | pojawia się szata Mrocznych Sztuk |
| iel | pojawia się Arcanum Żywiołów |
| ias | pojawia się Astronomia |
| idu | pojawia się klucz do lochów |
| iud | przywołujemy szamana truposzy |
| iic | przywołujemy golema lodowego |
| ifr | przywołujemy orka niewolnika |
| ime | przywołujemy chrząszcza |
| ibr | przywołujemy golema mostowego |
| itro | przywołujemy trolla |
| izo | przywołujemy młodego trolla |
| izs | przywołujemy młodego ścierwojada |
| izm | przywołujemy młodego kretoszczura |
| ixa | przywołujemy łagodnego demona |
| isw | przywołujemy węża błotnego |
| ihu | przywołujemy rannego węża błotnego |
| ibt | przywołujemy nieruchomego człowieka |
| iha | przywołujemy harpię |
| ilur | przywołujemy topielca |

## World War III

### Kiedyś o potędze militarnej decydowała broń atomowa. W grze World War III mocarstwem jest kraj, który zna tajne sztuczki GIER

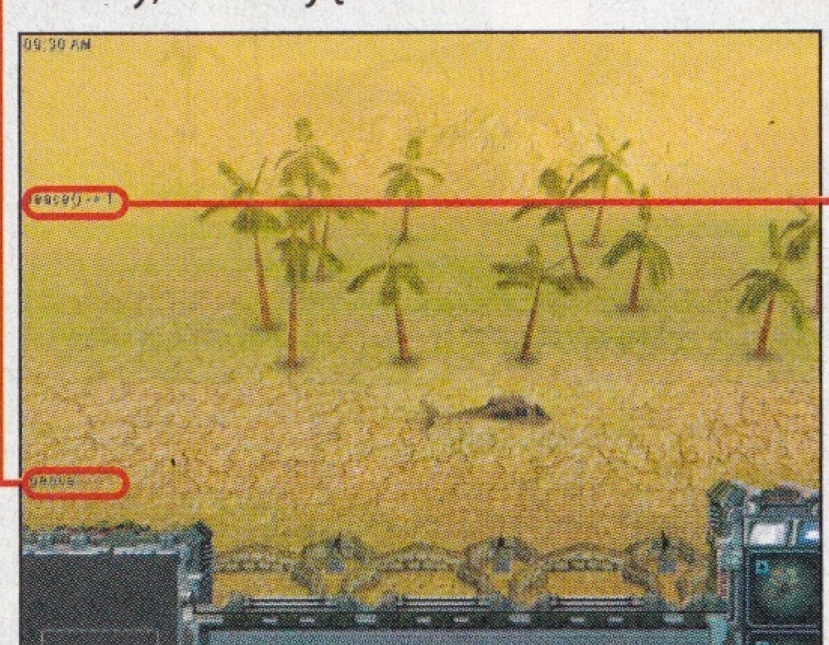
**1** Uruchamiamy grę, klikając po kolei na Start, Programy, Reality Pump, World War III Black Gold, World War III Black Gold.

**2** Wybieramy imię gracza i klikamy na Wejdź do gry. Wczytujemy wcześniej zapisaną grę ● lub wybieramy kampanię, w której dowodzimy siłami jednego z państw ● – do wyboru mamy USA, Rosję oraz Irak.




**3** Aby uaktywnić tajne sztuczki, w trakcie gry naciskamy klawisz Enter i z lewej strony ekranu u dołu, obok migającego kursora wpisujemy kod **peace** ●. Zapis zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter. Napis, który pojawia się powyżej ●, informuje nas, że został uaktywniony tryb wpisywania kodów.

**4** Teraz wciskamy klawisz Enter i wpisujemy jeden z kodów podanych w tabelce obok. Każdy wpis zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter.



**Poniższe sztuczki działają po wpisaniu aktywującego kodu peace**

| kod | działanie |
|---|---|
| moneyfornothing X | zdobywamy X pieniędzy |
| sciencefornothing | badania kosztują mniej |
| ultrascience | badania są prowadzone szybciej |
| nobelprize 1 | odkrywamy wszystkie wynalazki dostępne w danej misji |
| moonlight | usuwamy mgłę wojny z obszaru widocznego na ekranie |
| beautifulworld | usuwamy mgłę wojny z całej mapy |
| hereyouare! | odkrywamy lokalizację wrogich jednostek |
| hide | przywracamy mgłę wojny na widocznym obszarze |
| idkfa | reperujemy i uzupełniamy amunicję zaznaczonych jednostek |
| smash | w centrum widocznego obszaru wybucha bomba o ogromnej sile rażenia |
| shower | na wskazany obszar spada deszcz meteorów |
| byebye | niszczymy widoczne jednostki wroga |
| tromaville | uszkadzamy widoczne budynki wroga |
| judgementday | niszczymy widoczne jednostki i budynki wroga |
| gohome! | niszczymy własne jednostki |
| limit_up X | ustalamy limit dowodzonych jednostek na X |

# Test pomocy technicznej polskich wydawców gier

# Pierwsza pomoc

**Kupujemy grę, instalujemy ją i... pojawia się problem. Gra nie działa, nie wiemy, jak przejść jeden z etapów albo komputer się zawiesza. GRY sprawdziły, jak w takich sytuacjach wydawcy gier wywiązują się z obowiązku świadczenia nam pomocy**

Razem z grą nabywamy prawo do korzystania z pomocy jej polskiego wydawcy. Jego obowiązkiem jest pomagać nam w rozwiązywaniu problemów technicznych, na przykład kłopotów z wyświetlaniem grafiki. Miło byłoby otrzymywać także podpowiedzi dotyczące rozgrywki, na przykład przejścia jakiegoś etapu. Wydawca zobowiązany jest do udzielenia nam pomocy, bo gra to taki sam produkt jak telewizor, radio czy samochód. Jeśli działa źle, producent ma usunąć usterki!

GRY przetestowały serwisy pomocy technicznej największych polskich wydawców. Zwracaliśmy się do nich na cztery sposoby: przez telefon, wysyłając e-mail, pisząc zwykły list i używając formularza na stronie WWW. Wszystkie te metody, z wyjątkiem zwykłego listu, są godne polecenia. Polskie firmy na ogół kompetentnie (choć nie zawsze szybko) odpowiadają na listy elektroniczne i odbierają telefony. Wszystkie serwisy telefoniczne z wyjątkiem Microsoftu używają płatnych linii. Pamiętajmy o tym przed wykręceniem numeru pomocy.

Wyniki testu są zaskakujące. Wygrała firma MarkSoft, jeden z mniejszych wydawców. Z kolei CD Projekt, lider rynku, nie troszczy się o klientów, którzy kupili jego gry: zajął ostatnią pozycję. Nie wyciągamy jednak pochopnych wniosków o arogancji gigantów, bo miejsca od 2. do 4. zajęły duże firmy.

fot.: Mauritius/BE&W

## Tak testowały GRY

Biorąc pod lupę pomoc techniczną polskich wydawców gier, stworzyliśmy szczegółowe kryteria, według których wszystkie biorące udział w teście firmy zostały sprawiedliwie i obiektywnie ocenione.

### LISTA PYTAŃ

Zaczęliśmy od ustalenia problemów, z którymi mieli zmierzyć się pracownicy serwisu. Kupiliśmy 11 gier wydanych przez różne firmy i dla każdej znaleźliśmy po trzy problemy. Część opracowali eksperci, niektóre pochodzą z internetowych list dyskusyjnych i serwisów o grach. Pytania miały podobny stopień trudności i tematykę.

### KONTAKT

Na pierwszym etapie testu GRY napisały i wysłały 11 listów, w których pytały, jak przejść grę do końca. Czekaliśmy na odpowiedzi przez dwa tygodnie. Następną porcję problemów, tym razem technicznych, przesłaliśmy przez e-mail – na odpowiedź czekaliśmy do dziesięciu dni. Na koniec sięgnęliśmy po telefon. Dzwoniliśmy do linii pomocy technicznej wydawców, szukając odpowiedzi na ostatnie z trzech pytań. Chodziło nam o to, by wciągnąć specjalistów z wybranych firm w kilkuminutową rozmowę sprawdzającą ich wiedzę i kompetencję.

### CZAS I JAKOŚĆ

Oceniliśmy odpowiedzi na pytania. Zmierzyliśmy czas pracy telefonicznych serwisów, odpłatność za linię, z której korzystają, oraz sposób, w jaki rozmowa była prowadzona. Ważne było, czy specjaliści używają pojęć zrozumiałych dla przeciętnego użytkownika. Sprawdzaliśmy, czy odpowiedzi były wyczerpujące i rzeczowe czy też udzielali zdawkowych informacji, byle pozbyć się petenta. Oceniliśmy też jakość serwisu WWW pomocy technicznej. GRY szukały na stronach producentów łatek, sterowników DirectX, poradników i formularzy do zgłaszania problemów.



**Starannie i dokładnie testowaliśmy serwisy polskich wydawców gier. Dzwoniliśmy do nich, pisaliśmy listy i przeglądaliśmy strony WWW**

### TAK TO ROBIĄ LIDERZY

Wydawcy gier w Polsce powinni się uczyć od swych kolegów ze Stanów Zjednoczonych. Na przykład firma Sierra Entertainment wyjaśnia na stronach WWW, pod jakimi numerami telefonów i w jakich godzinach pracują jej serwisanci. Prowadzi też obszerny dział z łatkami do gier, udostępnia graczom adresy e-mailowe pomocy oraz formularz do zgłaszania problemów.

**W wielkiej bazie danych z poradami technicznymi są informacje o każdej wydanej przez Sierrę grze**

## 1. MIEJSCE – MARKSOFT




MarkSoft to jedyna firma, która odpowiedziała na wysłany do niej zwykły list. Doradzono nam, jak rozwiązać kłopoty z grą Przygody prosiaczka Kwika: Powrót do przyszłości, aby jak najszybciej dotrzeć do jej końca. MarkSoft pomógł też, kiedy przez pocztę elektroniczną dotarło do niego pytanie dotyczące zacinania się gry w chwili, gdy postacie mówią. Tak jak w wypadku pierwszego problemu czas oczekiwania na odpowiedź był krótki – dwa dni.

Rozmowa telefoniczna z serwisantem firmy MarkSoft trwała nieco ponad dwie minuty, ale w tym czasie **GRY** usłyszały kilka cennych wskazówek dotyczących bibliotek DirectX i sterowników kart graficznych koniecznych do prawidłowego funkcjonowania gry. Pracownik firmy nie doradzał między innymi instalacji najnowszych bibliotek DirectX 8.1, gdyż wiedział, że w pewnych sytuacjach mogą być źródłem problemów. Namawiał do instalacji nowych sterowników do karty graficznej. Był miły i posługiwał się zrozumiałym językiem.

Poważne zastrzeżenia **GRY** mają tylko do serwisu WWW. Nie ma w nim poradników i bibliotek DirectX. Brakuje też formularza służącego do zgłaszania problemów. Gdyby nie ponad 30 plików z łatkami, ocena za serwis byłaby niedostateczna.

**Ocena ➜ dobra**

Poprawki do gier. Ulepszona grafika, większa liczba sterowników, poprawione błędy, zmiany na prośbę użytkowników - oferują to "łatki" (ang. *patches*).

**Age of Sail**, aos105uk.exe(407 KB), readme.txt

**Air Warrior III**, aw3ptch2.exe (4.79 MB)
Patch 3.02. Po skopiowaniu uruchomić.

**Battleground Antientam**, bgn111uk.exe (1087 KB), readme.txt

**Battleground Ardennes**, bga134uk.exe (925 KB), readme.txt

**Battleground Gettysburg**, bgg132uk.exe (4373 KB), bgg134s.exe (1011 KB), bgg.txt, readme.txt

**Battleground Napoleon in Russia**, nir102uk.exe (430 KB), readme.txt

**Najcenniejszą częścią internetowego serwisu MarkSoftu jest dział z łatkami do gier**

## 2. MIEJSCE – LEM




Do firmy LEM warto dzwonić i pisać e-maile. Telefony odbierają dobrzy specjaliści, a na odpowiedź (w wypadku zapytania przez e-mail) czekamy tylko kilka godzin. Eksperci LEM-a szybko poradzili sobie z problemem zawieszającej się gry Red Faction (przez telefon) i odpowiedzieli na pytanie, jak będzie zachowywał się przy pojedynku sieciowym nietypowy, bardzo stary modem. Wyjaśnienia były kompetentne i zrozumiałe.

Niestety firma LEM nie odpowiedziała na list wysłany zwykłą pocztą, a na jej stronie nie ma poradników do gier. Same łatki, choć jest ich dużo, nie wystarczają pomimo tego, że często obok nich pojawiają się informacje, jakie problemy rozwiązują. Natomiast wyśmienicie działa formularz do zadawania pytań. **GRY** skorzystały z niego i zadały pytanie pracownikom firmy. Odpowiedź nadeszła błyskawicznie.

**Ocena ➜ dobra**

**Pomoc techniczna**

**Ostatnio dodane**

**Hype: The Time Quest**
Po pierwszym filmie gra wraca do systemu / zawiesza się (na karcie GeForce 2).

**The 3D Gamemaker**
Gdy wchodzę do drugiego poziomu mojej gry, program nagle wyłącza / zawiesza się.

**The 3D Gamemaker**
Gdy edytuje obiekt w mojej grze program nagle się wyłącza / zawiesza.

**The 3D Gamemaker**
Program nie działa / wiesza się na Windows XP.

**Rayman uczy angielskiego**
W Windows ME po kliknięciu na *Instaluj* program zawiesza się.

**Wszystkie pytania i odpowiedzi**

Carmageddon
Civilization: Call To Power
Driver
Fighter Squadron
Hype: The Time Quest
Imperium Galactica
Imperium Galactica 2
Kangurek Kao
Myth 2
Pro Rally 2001
Rally Championship
Rayman M
Rayman uczy angielskiego
Stunt GP
The 3D Gamemaker
Total Annihilation: Kingdoms
Unreal
Unreal Tournament
X-Wing Alliance

**W serwisie internetowym znajdujemy odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące problemów technicznych związanych z grami wydanymi przez LEM-a**

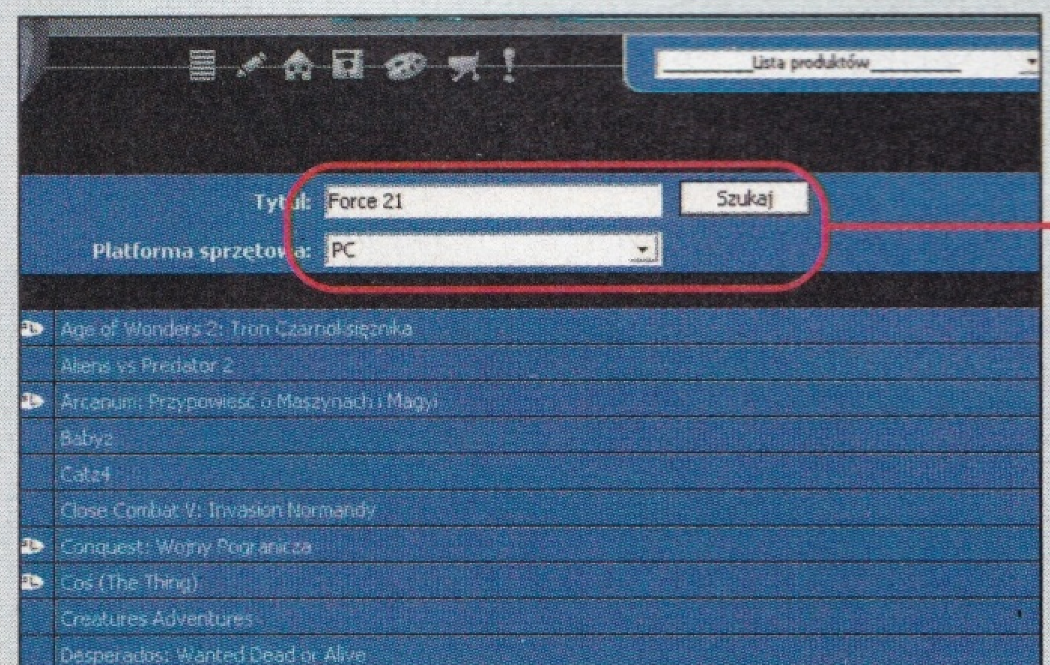
## 3. MIEJSCE – PLAY IT!

PLAY it

**GRY** były mile zaskoczone wiedzą specjalisty z firmy Play it! Rozmowa telefoniczna okazała się długa, ale bardzo owocna. Serwisant zatrudniony przez firmę cierpliwie i wyczerpująco wyjaśniał, co zrobić, aby w grze Arcanum były poprawnie wyświetlane kolory. Sam rozwijał swoją wypowiedź, był życzliwy i bardzo chciał pomóc. **GRY** ucieszyły się też, kiedy po pięciu dniach oczekiwania nadeszła odpowiedź na problem zgłoszony przez e-mail – również była ona zadowalająca. Nie dotarł tylko zwykły list – pod tym względem Play it! nie różni od pozostałych firm z testu (z wyjątkiem MarkSoftu).

Dział pomocy technicznej na stronach WWW firmy Play it! jest rozbudowany. Znajdujemy w nim kilkadziesiąt plików z łatkami, ale niestety już dużo mniej rad wyjaśniających, co zrobić, kiedy występują jakieś problemy techniczne z grą. Na stronie działa formularz zgłoszeniowy, z którego warto skorzystać, jeżeli ktoś woli tę formę komunikacji od wysyłania zwyczajnego e-maila.

**Ocena ➜ dobra**




**Na stronie Play itu jest tak dużo łatek, że warto skorzystać z podręcznej wyszukiwarki**

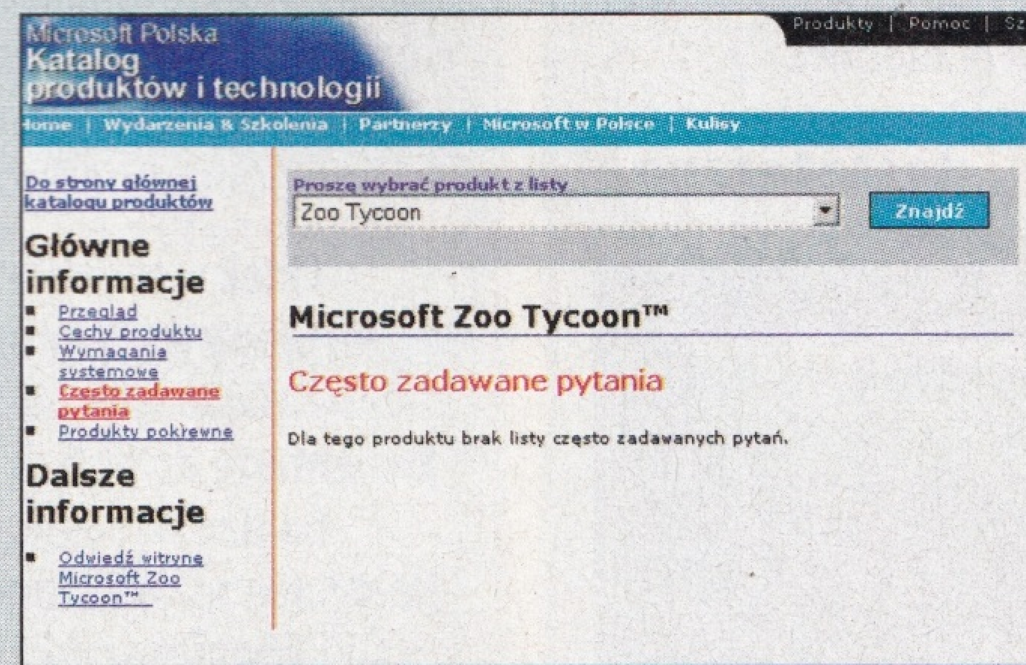
## 4. MIEJSCE – MICROSOFT

Microsoft®

Firma Microsoft oprócz systemów operacyjnych i programów użytkowych produkuje i sprzedaje też gry. Co ważne, oferuje również do nich wsparcie techniczne. Najsilniejszym punktem pomocy jest serwis telefoniczny – jedyny z przetestowanych, którego numer zaczyna się od 0801. Połączenie z nim jest tańsze od zwykłego.

Serwisanci są kompetentni i mili. Jednak przed skorzystaniem z ich pomocy musimy się zarejestrować – to chwilę trwa. Poza tym inżynierowie często korzystają z baz danych problemów, przez co rozmowa z firmą się wydłuża – powinniśmy być na to przygotowani. Widać też, że częściej rozwiązują problemy związane z systemem Windows niż z grą ZOO Tycoon, o którą pytały **GRY**. Pomoc poprzez e-maila również działa – jest bardzo dobra. Nie warto jednak wysyłać do tej firmy zwykłego listu, bo nie doczekamy się odpowiedzi. Microsoft oferuje wiele uzupełnień do gier, ale niestety tylko na anglojęzycznych stronach swojego serwisu.

**Ocena ➜ dobra**




**W internetowym polskim serwisie pomocy Microsoftu brakuje niestety porad dotyczących gier**

## 5. MIEJSCE – MANTA

MANTA

Trzy problemy i trzy różne oceny jakości udzielonych rad. W wypadku firmy Manta najgorzej było z odpowiedzią na list wysłany pocztą – **GRY** niestety nie doczekały się jej. Bez porównania lepsza była reakcja na list wysłany pocztą elektroniczną. E-mail z wyczerpującą odpowiedzią dotarł do **GIER** w ciągu zaledwie trzech godzin od wysłania pytania! Problem, o który pytaliśmy, dotyczył wersji 8.1 bibliotek DirectX. Serwisant słusznie odradził nam ich instalację i polecił wersję 8.0 albo 8.0a. Przeciętne rezultaty dała natomiast rozmowa telefoniczna. Zgłosiliśmy problem nie działającego dżojpada, który firma Manta dołączyła do gry Polska goola! Serwisant udzielił kilku rad, ale nie wymienił wszystkich przyczyn, dla których dżojpad odmawia współpracy z pecetem.

Serwis pomocy technicznej na stronach WWW firmy Manta jest bardzo słaby. Sterowniki do dżojstików, dżojpadów i kierownic oraz kilka łatek to zdecydowanie za mało. Na stronie brakuje solidnych poradników do gier, a także specjalnego formularza do zgłaszania problemów technicznych.

**Ocena ➜ dobra**




**Na stronie WWW firmy Manta znajduje się łatka do gry Polska goola! GRY zgłaszały problemy techniczne związane właśnie z tym tytułem**

## SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

| MIEJSCE | | 1. MIEJSCE | ocena | 2. MIEJSCE | ocena | 3. MIEJSCE | ocena |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Nazwa producenta** | | **MarkSoft** | | **LEM** | | **Play it!** | |
| **Numer telefonu pomocy technicznej** | | **(0 prefiks 22) 663 93 90** | | **(0 prefiks 22) 651 73 24** | | **(0 prefiks 33) 811 91 80** | |
| Adres strony WWW | | www.marksoft.com.pl | | www.lem.com.pl | | www.play-it.pl | |
| **Skuteczność rozwiązywania problemów** | **45%** | **bardzo wysoka** | **5,00** | **wysoka** | **4,00** | **wysoka** | **4,00** |
| Rozwiązanie problemu 1. (rozmowa telefoniczna) | 15% | bardzo dobre | 5 | bardzo dobre | 5 | doskonałe | 6 |
| Rozwiązanie problemu 2. (e-mail) | 15% | bardzo dobre | 5 | doskonałe | 6 | bardzo dobre | 5 |
| Rozwiązanie problemu 3. (zwykły list) | 15% | bardzo dobre | 5 | niedostateczne | 1 | niedostateczne | 1 |
| **Czas rozwiązywania problemów** | **15%** | **bardzo krótki** | **5,00** | **krótki** | **4,00** | **długi** | **2,00** |
| Czas rozmowy w minutach (problem 1.) | 5% | dwie i pół minuty | 6 | cztery minuty | 5 | siedem minut | 3 |
| Czas oczekiwania na odpowiedź na e-maila (problem 2.) | 5% | dwa dni | 4 | pięć godzin | 6 | pięć dni | 2 |
| Czas oczekiwania na odpowiedź na klasyczny list (problem 3.) | 5% | siedem dni | 5 | odpowiedź nie nadeszła | 1 | odpowiedź nie nadeszła | 1 |
| **Profesjonalizm obsługi** | **10%** | **wysoki** | **5,00** | **wysoki** | **5,00** | **wysoki** | **5,00** |
| Sposób przedstawienia rozwiązania | 7% | klarowny | 5 | klarowny | 5 | klarowny | 5 |
| Słownictwo | 3% | zrozumiałe | 5 | zrozumiałe | 5 | zrozumiałe | 5 |
| **Jakość obsługi telefonicznej** | **20%** | **średnia** | **3,50** | **średnia** | **3,90** | **średnia** | **4,00** |
| Rodzaj linii telefonicznej | 4% | płatna | 1 | płatna | 1 | płatna | 1 |
| Godziny pracy | 4% | 9.00-16.00 w dni robocze | 3 | 9.00-17.00 w dni robocze | 4 | 8.00-16.00 w dni robocze | 4 |
| Liczba przełączeń przed uzyskaniem pomocy | 2% | jedno | 4 | bezpośrednie połączenie | 6 | bezpośrednie połączenie | 6 |
| Biurokracja przed uzyskaniem pomocy | 2% | brak | 6 | brak | 6 | brak | 6 |
| Zaangażowanie pracownika serwisu | 2% | duże | 5 | duże | 5 | bardzo duże | 6 |
| Sposób traktowania klienta | 2% | bardzo dobry | 5 | bardzo dobry | 5 | bardzo dobry | 5 |
| Oddzwanianie do klienta | 2% | nie zdarzyło się | 1 | nie zdarzyło się | 1 | nie zdarzyło się | 1 |
| Czy na pudełku z grą umieszczono telefon pomocy? | 1% | tak | 6 | tak | 6 | tak | 6 |
| Możliwość wysłania faksu z pytaniem | 1% | jest | 6 | jest | 6 | jest | 6 |
| **Pomoc na stronie WWW** | **10%** | **mierna** | **2,20** | **dostateczna** | **3,20** | **dobra** | **3,60** |
| Łatki, pliki DirectX, porady techniczne | 4% | tylko łatki – przeciętna liczba | 4 | dużo łatek, niewiele porad technicznych | 4 | dużo łatek, przeciętna liczba porad technicznych | 5 |
| Poradniki | 4% | brak | 1 | brak | 1 | brak | 1 |
| Formularz do zgłoszenia problemu | 2% | brak | 1 | jest | 6 | jest | 6 |
| **Ocena pośrednia** | **100%** | **dobra** | **4,42** | **dobra** | **4,00** | **dobra** | **3,76** |
| Punkty dodatnie/ujemne | | | | | | | |
| **Ocena końcowa** | | **dobra** | **4,42** | **dobra** | **4,00** | **dobra** | **3,76** |

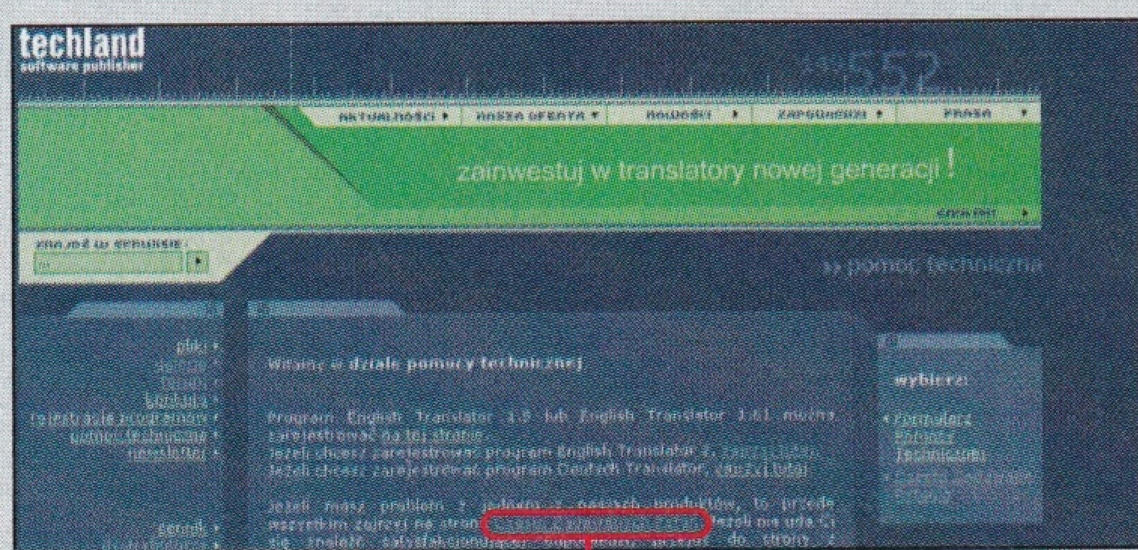
## 6. MIEJSCE – TECHLAND

**techland software publisher**

Serwis techniczny Techlandu prezentuje przyzwoity poziom. Pracownik, z którym rozmawiały **GRY**, starał się pomóc i był dociekliwy – zadawał dodatkowe pytania. Cieszy też fakt, że łączeni jesteśmy bezpośrednio z pomocą techniczną – nie ma żadnych przełączeń. To drobiazg, ale jednak skraca czas połączenia. Imponująco krótki był również czas odpowiedzi na wysłany e-mail z pytaniem dotyczącym sterowników DirectX używanych przez grę Comar Barbarian. Jednak odpowiedź nie była wyczerpująca – zaledwie jednozdaniowa, poprawna, ale zbyt lakoniczna.

Na list wysłany pocztą Techland nie odpowiedział – jak wiemy, tej formy komunikacji z graczami wydawcy gier bardzo nie lubią. Natomiast niedawno uruchomiony nowy serwis WWW firmy okazuje się niezbyt przydatny. Nie znajdujemy w nim ani łatek, ani plików DirectX, ani tym bardziej poradników do gier. Jest tylko (i działa poprawnie) formularz zgłaszania problemów i błędów.

**Ocena → dostateczna**




**W serwisie Techlandu znajdzie się spis najczęściej zadawanych pytań. Niestety gdy GRY testowały pomoc techniczną wydawców, ta opcja jeszcze nie działała**

## 7. MIEJSCE – IM GROUP




Choć IM Group jest jednym z największych i najstarszych polskich wydawców gier, jego serwis pomocy technicznej nie spisał się najlepiej w teście **GIER**.

Specjaliści firmy mieli kłopoty z rozwiązaniem problemu z grą Operation Flashpoint: Cold War Crisis. Pytanie dotyczyło kłopotów z wyświetlaniem grafiki na kartach graficznych z innym układem niż GeForce. Rozwiązanie, które zaproponowano **GROM**, było niestety jedynie częściowo poprawne. Problem nie został dobrany złośliwe – informuje o nim w swoim serwisie firma Codemasters, zachodni wydawca gry Operation Flashpoint! Nieco lepiej było już z rozwiązaniem problemu zgłoszonego poprzez e-mail, choć i tutaj wyjaśnienie okazało się niekompletne i zbyt lakoniczne. Na list wysłany pocztą **GRY** nie doczekały się odpowiedzi. W serwisie internetowym IM Group warto szukać łatek – jest ich sporo. Cieszy nas to, że znalazł się w nim formularz do zgłaszania problemów, brakuje jednak poradników do gier i sterowników DirectX.

**Ocena → dostateczna**

Łaty i modyfikacje

| Tytuł | Rozmiar | Wersja | Uwagi |
|---|---|---|---|
| [illegible] | 4.1 MB | 1.01 | - |
| [illegible] | 645 KB | 1.02 | - |
| [illegible] | 8.85 MB | 1100final PL | - |
| [illegible] | 1.07 MB | MP3 addon | dzięki tej modyfikacji można sterować programem winAMP z gry, a chowaniec będzie reagował na muzykę. |
| [illegible] | 4.1 MB | 3.22 | - |
| [illegible] | 12,9 MB | 3.89 | - |
| [illegible] | 18,4 MB | 3.965 | - |
| [illegible] | 6.2 MB | 3.04e | - |

**Łatek w serwisie IM Group jest sporo – szkoda tylko, że komentarze do nich są bardzo skromne. Na stronie znajduje się również szybka wyszukiwarka informacji o grach**

## POMOCY 11 POLSKICH WYDAWCÓW GIER

| 4. MIEJSCE | ocena | 5. MIEJSCE | ocena | 6. MIEJSCE | ocena | 7. MIEJSCE | ocena | 8. MIEJSCE | ocena |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Microsoft** | | **Manta** | | **Techland** | | **IM Group** | | **LK Avalon** | |
| 0 801 308 801 | | (0 prefiks 22) 332 34 50 | | (0 prefiks 62) 737 27 46 | | (0 prefiks 22) 868 52 61 | | (0 prefiks 17) 856 99 12 | |
| www.microsoft.com/Poland | | www.manta.com.pl | | www.techland.com.pl | | www.imgroup.com.pl | | www.lkavalon.com | |
| **wysoka** | **4,33** | **wysoka** | **3,67** | **średnia** | **3,00** | **średnia** | **2,67** | **średnia** | **2,67** |
| doskonałe | 6 | częściowe | 4 | bardzo dobre | 5 | dostateczne | 3 | niedostateczne | 1 |
| doskonałe | 6 | doskonałe | 6 | dostateczne | 3 | częściowe | 4 | doskonałe | 6 |
| niedostateczne | 1 | niedostateczne | 1 | niedostateczne | 1 | niedostateczne | 1 | niedostateczne | 1 |
| **długi** | **2,33** | **krótki** | **3,67** | **krótki** | **4,33** | **krótki** | **4,33** | **krótki** | **4,33** |
| osiem minut | 3 | pięć minut | 4 | trzy minuty | 6 | dwie i pół minuty | 6 | dwie minuty | 6 |
| cztery dni | 3 | niecałe trzy godziny | 6 | pięć godzin | 6 | niecałe trzy godziny | 6 | siedem godzin | 6 |
| odpowiedź nie nadeszła | 1 | odpowiedź nie nadeszła | 1 | odpowiedź nie nadeszła | 1 | odpowiedź nie nadeszła | 1 | odpowiedź nie nadeszła | 1 |
| **bardzo wysoki** | **5,70** | **średni** | **4,00** | **wysoki** | **5,00** | **wysoki** | **5,00** | **wysoki** | **4,70** |
| bardzo klarowny | 6 | przeciętny | 4 | klarowny | 5 | klarowny | 5 | klarowny | 5 |
| zrozumiałe | 5 | przystępne | 4 | zrozumiałe | 5 | zrozumiałe | 5 | przystępne | 4 |
| **średnia** | **3,75** | **średnia** | **3,55** | **średnia** | **3,90** | **średnia** | **3,50** | **poniżej średniej** | **3,00** |
| częściowo płatna | 4 | płatna | 1 | płatna | 1 | płatna | 1 | płatna | 1 |
| 9.00-17.00 w dni robocze | 4 | 9.00-17.00 w dni robocze | 4 | 9.00-17.00 w dni robocze | 4 | 10.00-17.00 w dni robocze | 3 | 9.00-16.00 w dni robocze | 3 |
| jedno | 4 | jedno | 4 | bezpośrednie połączenie | 6 | jedno | 4 | bezpośrednie połączenie | 6 |
| rejestracja i pytanie o numer | 3 | brak | 6 | brak | 6 | brak | 6 | brak | 6 |
| duże | 5 | duże | 5 | duże | 5 | duże | 5 | przeciętne | 4 |
| bardzo dobry | 5 | bardzo dobry | 5 | bardzo dobry | 5 | bardzo dobry | 5 | przeciętny | 4 |
| nie zdarzyło się | 1 | nie zdarzyło się | 1 | nie zdarzyło się | 1 | nie zdarzyło się | 1 | nie zdarzyło się | 1 |
| nie | 1 | nieaktualny, automat podaje nowy | 3 | tak | 6 | tak | 6 | nie | 1 |
| jest | 6 | jest | 6 | jest | 6 | jest | 6 | brak | 1 |
| **dobra** | **3,60** | **mierna** | **2,20** | **mierna** | **2,00** | **dostateczna** | **3,20** | **dostateczna** | **3,00** |
| dużo (łatki tylko w serwisie angielskojęzycznym) | 3 | łatki i sterowniki do dżojpadów | 4 | brak łatek do gier, plików DirectX, dział z poradami nie działa | 1 | dużo łatek | 4 | mało łatek, porady techniczne do gry Schizm | 3 |
| dużo, angielskie | 3 | brak | 1 | brak | 1 | brak | 1 | do pięciu gier | 4 |
| jest | 6 | brak | 1 | jest | 6 | jest | 6 | brak | 1 |
| **dobra** | **3,98** | **dobra** | **3,53** | **dostateczna** | **3,48** | **dostateczna** | **3,37** | **dostateczna** | **3,22** |
| bardzo skromne strony o grach w polskojęzycznym serwisie | -0,2 | | | | | | | | |
| brak numeru 0 801 na pudełku z grą, podano stary płatny telefon | -0,1 | | | | | | | | |
| **dobra** | **3,68** | **dobra** | **3,53** | **dostateczna** | **3,48** | **dostateczna** | **3,37** | **dostateczna** | **3,22** |

## 8. MIEJSCE – LK AVALON

LK AVALON

Jeśli korzystać z pomocy technicznej firmy LK Avalon, to tylko za pośrednictwem e-maila. Dzwonienie do rzeszowskiego producenta gier albo wysyłanie zwykłych listów naraża nas jedynie na stres i koszty. Próba rozmowy telefonicznej z serwisem nie powiodła się, bowiem **GRY** poproszono grzecznie, ale stanowczo, by wysłały e-maila z opisem problemu. Osoby nie mające dostępu do internetu nie powinny więc kupować gier tej firmy. Dobrze że przynajmniej problem zgłoszony za pośrednictwem poczty elektronicznej rozwiązano sprawnie i szczegółowo. Wystarczyło kilka godzin oczekiwania, aby nadszedł e-mail, w którym tłumaczono w detalach, jak radzić sobie z zawieszającą się grą Schizm. Nie było natomiast odpowiedzi na zwykły list. LK Avalon chwalimy jednak za umieszczone w serwisie internetowym poradniki. Nie jest ich co prawda wiele (pięć), ale i tak w porównaniu do pozostałych polskich wydawców gier to duża liczba.

**Ocena → dostateczna**

OPISY UKOŃCZENIA NASZYCH GIER

Masz problemy z ukończeniem gry Reah? Zajrzyj tutaj.

Udostępniamy w formacie Microsoft Word 6.0/95 opisy ukończenia następujących gier: A.D. 2044: ad2044.doc(18kB), JB: jb.doc(21kB), Skaut Kwatermaster CD: skautcd.doc(15kB), Sfinx: sfinx.doc(15kB) i Liath: liath.doc (14kB).

**Ze strony WWW firmy LK Avalon pobieramy poradniki wyjaśniające, jak ukończyć grę**

## 9. MIEJSCE – LEMON INTERACTIVE

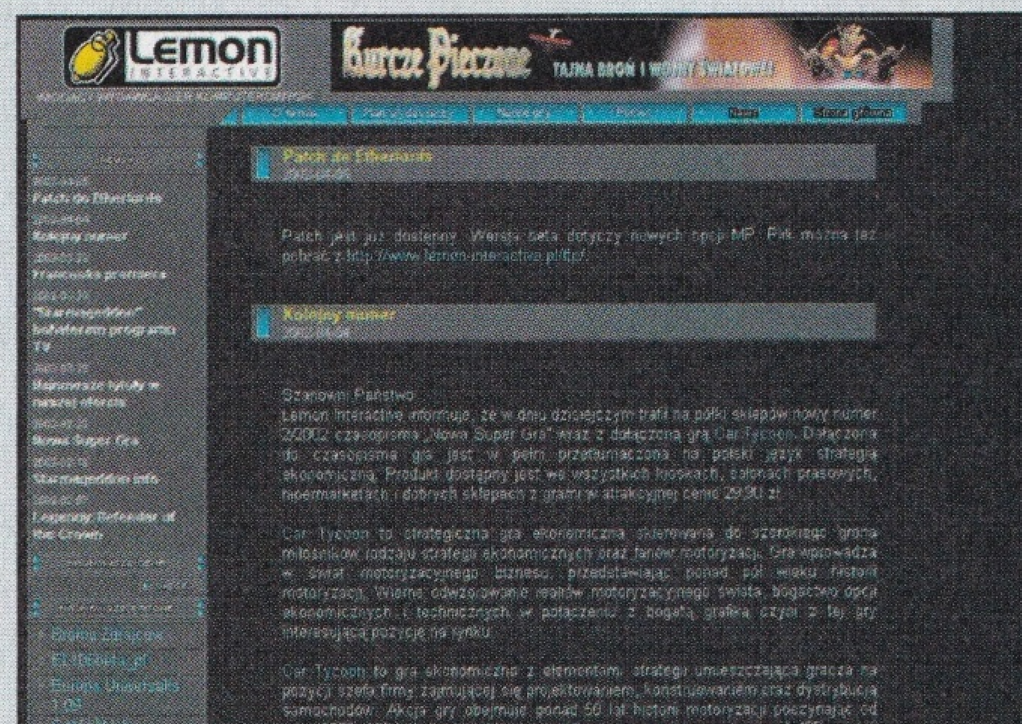



Firma Lemon Interactive bardzo nie chce, aby ktokolwiek dodzwonił się do jej pomocy technicznej. Nigdzie, ani na pudełku, ani w instrukcji do gry Ś.W.I.N.I.A. **GRY** nie znalazły numeru telefonu – do samej firmy zresztą też nie było.

Nie poddaliśmy się jednak i przeszukaliśmy serwis internetowy firmy. W jego zakamarkach odszukaliśmy w końcu właściwy numer. Efekty rozmowy ze specjalistą firmy o zawieszającej się Ś.W.I.N.I. nie okazały się zadowalające. Słychać było, że osoba, która odebrała nasz telefon jest zajęta i niechętnie dzieli się z nami swoją wiedzą. Niewiele powiedziała, a jej wskazówki były niekompletne i nieceelne. Nieco lepsze było wyjaśnienie, jak radzić sobie z modemem. To pytanie wysłaliśmy za pośrednictwem poczty elektronicznej. Odpowiedź na zwykły list nie nadeszła wcale.

W dziale pomocy technicznej w serwisie internetowym firmy Lemon Interactive znajdujemy niestety tylko kilka łatek i ogólnych uwag wyjaśniających, co robić, gdy w grach pojawiają się problemy.

**Ocena → dostateczna**




**Łatek do gier w serwisie WWW jest niewiele**

# Pierwsza pomoc

## SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU POMOCY

| MIEJSCE | | 9. MIEJSCE | ocena | 9. MIEJSCE | ocena | 11. MIEJSCE | ocena |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Nazwa producenta | | Lemon Interactive | | TopWare | | CD Projekt | |
| Numer telefonu pomocy technicznej | | (0 prefiks 22) 666 19 66 w. 109 | | (0 prefiks 33) 813 03 12 | | (0 prefiks 22) 519 69 66 | |
| Adres strony WWW | | www.lemon-interactive.pl | | www.topware.pl | | www.cdprojekt.info | |
| Skuteczność rozwiązywania problemów | 45% | niska | 2,33 | niska | 2,33 | niska | 2,00 |
| Rozwiązanie problemu 1. (rozmowa telefoniczna) | 15% | mierne | 2 | bardzo dobre | 5 | niedostateczne | 1 |
| Rozwiązanie problemu 2. (e-mail) | 15% | częściowe | 4 | niedostateczne | 1 | częściowe | 4 |
| Rozwiązanie problemu 3. (zwykły list) | 15% | niedostateczne | 1 | niedostateczne | 1 | niedostateczne | 1 |
| Czas rozwiązywania problemów | 15% | krótki | 3,67 | długi | 2,00 | średni | 2,67 |
| Czas rozmowy w minutach (problem 1.) | 5% | pięć minut | 4 | pięć minut | 4 | rozmowa się nie odbyła[1] | 1 |
| Czas oczekiwania na odpowiedź na e-maila (problem 2.) | 5% | niecałe trzy godziny | 6 | odpowiedź nie nadeszła | 1 | 12 godzin | 6 |
| Czas oczekiwania na odpowiedź na klasyczny list (problem 3.) | 5% | odpowiedź nie nadeszła | 1 | odpowiedź nie nadeszła | 1 | odpowiedź nie nadeszła | 1 |
| Profesjonalizm obsługi | 10% | poniżej średniego | 3,30 | wysoki | 4,70 | średni | 4,00 |
| Sposób przedstawienia rozwiązania | 7% | zagmatwany | 3 | klarowny | 5 | przeciętny | 4 |
| Słownictwo | 3% | przystępne | 4 | przystępne | 4 | przystępne | 4 |
| Jakość obsługi telefonicznej | 20% | poniżej średniej | 3,35 | poniżej średniej | 2,80 | poniżej średniej | 2,60 |
| Rodzaj linii telefonicznej | 4% | płatna | 1 | płatna | 1 | płatna | 1 |
| Godziny pracy | 4% | 9.00-17.00 w dni robocze | 4 | 14.00-17.30 wtorki, środy, czwartki | 1 | 9.00-17.00 w dni robocze | 4 |
| Liczba przełączeń przed uzyskaniem pomocy | 2% | bezpośrednie połączenie | 6 | bezpośrednie połączenie | 6 | bezpośrednie połączenie | 6 |
| Biurokracja przed uzyskaniem pomocy | 2% | brak | 6 | brak | 6 | brak | 6 |
| Zaangażowanie pracownika serwisu | 2% | dostateczne | 3 | duże | 5 | brak | 1 |
| Sposób traktowania klienta | 2% | przeciętny | 4 | bardzo dobry | 5 | komunikat z automatu | 1 |
| Oddzwanianie do klienta | 2% | nie zdarzyło się | 1 | nie zdarzyło się | 1 | nie zdarzyło się | 1 |
| Czy na pudełku z grą umieszczono telefon pomocy? | 1% | nie | 1 | nie | 1 | nie | 1 |
| Możliwość wysłania faksu z pytaniem | 1% | jest | 6 | brak | 1 | brak | 1 |
| Pomoc na stronie WWW | 10% | mierna | 1,40 | dostateczna | 2,60 | dobra | 4,00 |
| Łatki, pliki DirectX, porady techniczne | 4% | tylko nieliczne łatki | 2 | kilkanaście łatek, mało porad technicznych | 4 | bardzo dużo łatek, sterowników i porad technicznych[2] | 6 |
| Poradniki | 4% | brak | 1 | wskazówki do jednej gry | 2 | brak | 1 |
| Formularz do zgłoszenia problemu | 2% | brak | 1 | brak | 1 | jest | 6 |
| Ocena pośrednia | 100% | dostateczna | 2,74 | dostateczna | 2,64 | dostateczna | 2,62 |
| Punkty dodatnie/ujemne | | brak numeru telefonu – zarówno na pudełku, jak i w instrukcji | -0,1 | | | | |
| Ocena końcowa | | dostateczna | 2,64 | dostateczna | 2,64 | dostateczna | 2,62 |

## 9. MIEJSCE – TOPWARE

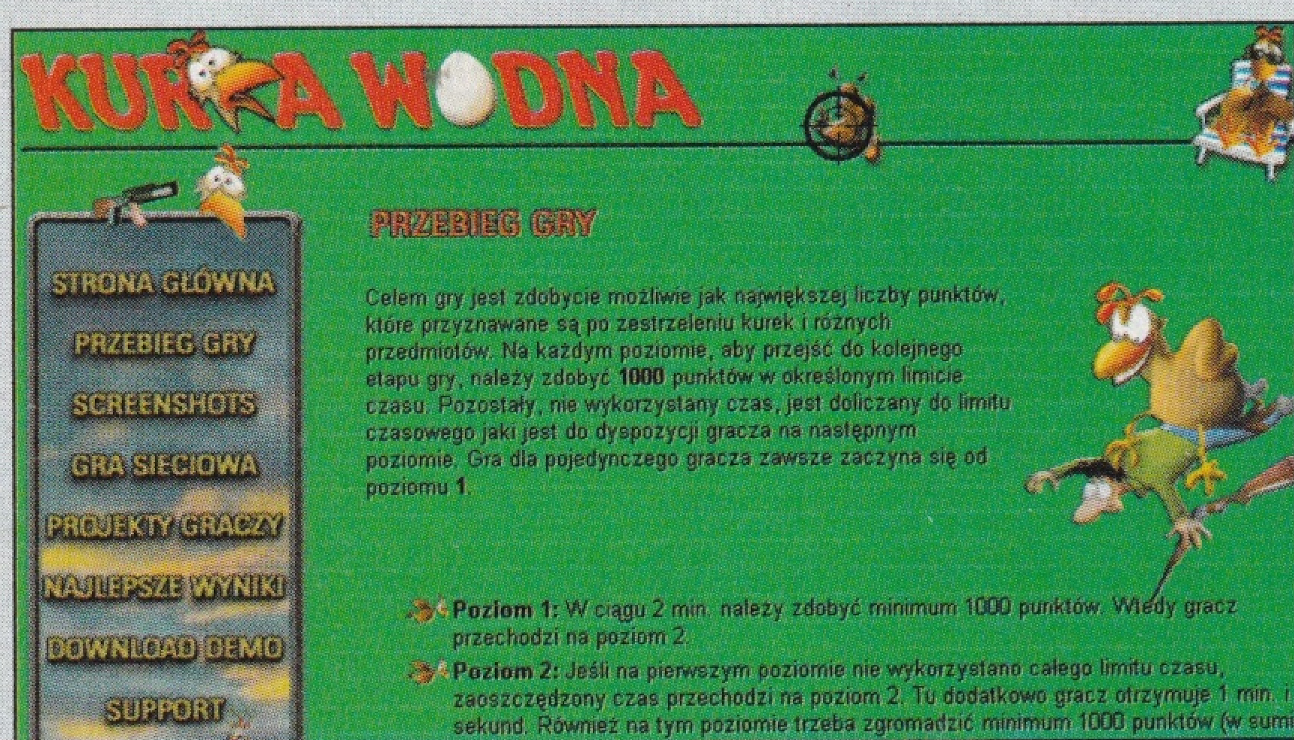



Tylko jeden rozwiązany problem – to niedobrze. Zignorowane zostały listy wysłane przez **GRY** – zarówno elektroniczny, jak i zwykły. Jednak najbardziej zirytowały nas godziny pracy serwisu telefonicznego – tylko przez trzy dni w tygodniu po trzy i pół godziny! Rozmowa z serwisantem firmy TopWare była jednak owocna. Wyjaśnił nam nie tylko, co należy zrobić, aby rozwiązać problem z wieszającą się grą Knights & Merchants: Peasants Rebellion, ale również doradził, gdzie powinniśmy szukać sterowników do naszej karty graficznej. Pracownik serwisu był życzliwy i kompetentny: orientował się, jakie są najnowsze wersje sterowników, które powinniśmy wymienić w naszym pececie.

Po kupieniu gry TopWare'u warto szukać pomocy na stronach serwisu internetowego firmy. Wprawdzie pomoc wydawcy ogranicza się do umieszczenia kilkunastu łatek, ale być może rozwiąże to nasz problem z grą szybciej niż serwisant, który pracuje tylko trzy dni w tygodniu!

**Ocena → dostateczna**

Kurka wodna ma własną witrynę na stronach firmy TopWare. W serwisie internetowym wydawcy jest także lista najczęściej zadawanych pytań



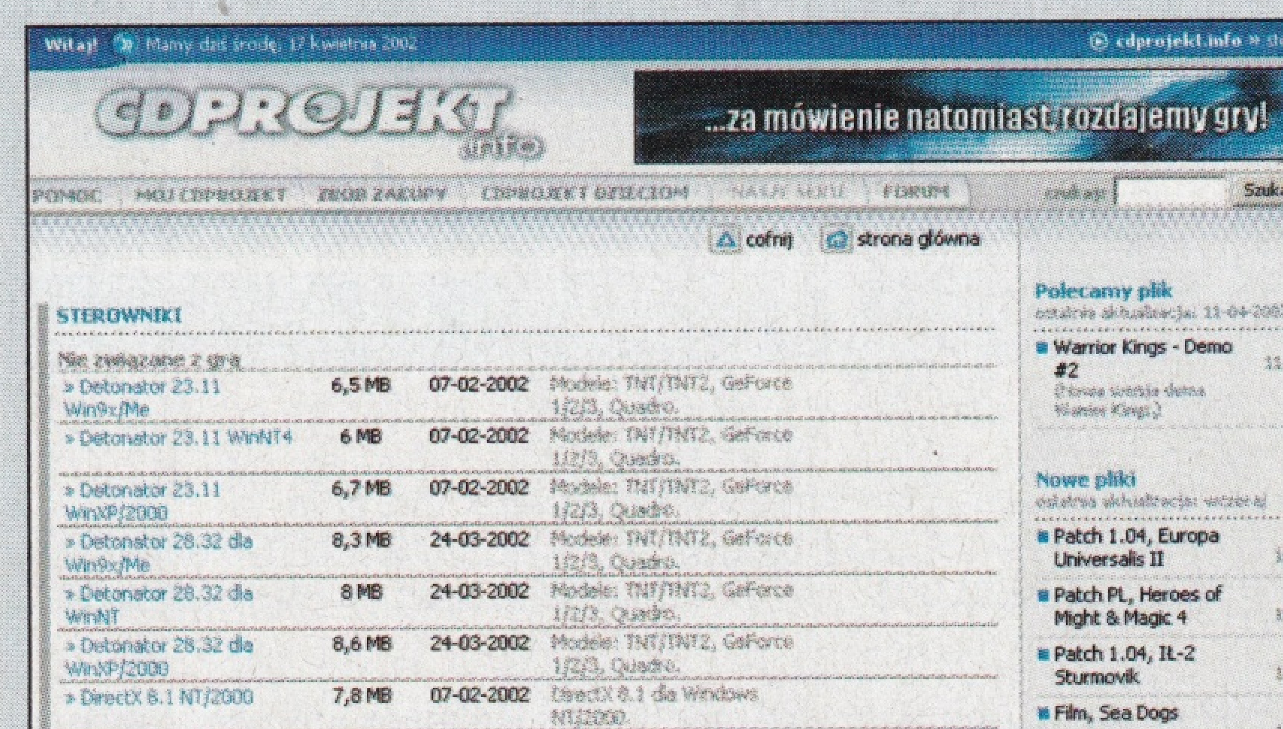

## 11. MIEJSCE – CD PROJEKT




„Wszystkie linie pomocy technicznej są zajęte. Prosimy zadzwonić później" – to zdanie, którego **GRY** nauczyły się na pamięć. Słyszały je ponad 30 razy, próbując dodzwonić się do największego polskiego wydawcy gier. Próby podejmowaliśmy przez ponad dwa tygodnie na przełomie marca i kwietnia. **GRY** dzwoniły o różnych porach, ale efekt ciągle był ten sam: zgłaszał się automat albo numer był zajęty. Skandal! Niewielką pociechą jest świetny serwis internetowy, w którym znajdujemy dużą kolekcję łatek i sterowników do gier. Ale i to nie uratowało firmy, bo odpowiedź otrzymana po zgłoszeniu problemu przez e-mail była lakoniczna (jedno zdanie!), a reakcji na zwykły list nie było wcale.

Ostatnie miejsce CD Projektu jest kompromitacją tej dynamicznej firmy. Dzięki dobrym cenom i polskim wersjom gier zdobyła ona wielu klientów. Ale jej obowiązkiem jest o nich dbać!

**Ocena → dostateczna**




Porządna strona WWW to w zasadzie jedyna pomoc, na jaką mogą liczyć osoby, które kupiły grę wydaną przez CD Projekt i napotkały problemy

[1] Same nieudane próby połączenia
[2] Porady techniczne znajdujemy na oficjalnych stronach gier prowadzonych przez CD Projekt

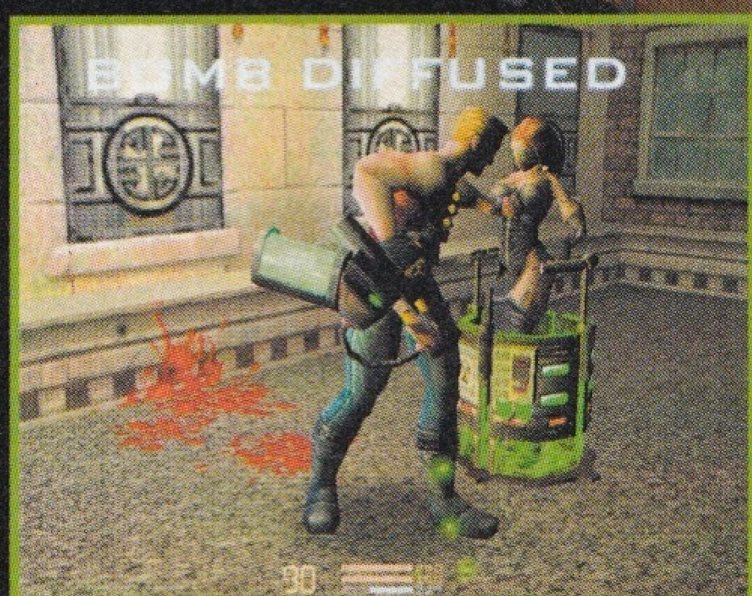
# HEJ... WRÓCIŁEM!



8 olbrzymich poziomów rozrzuconych w różnych miejscach Nowego Jorku: na dachach wieżowców, w metrze, w chińskiej dzielnicy i innych.



9 potężnych broni w tym słynny Golden Eagle Duka, wyrzutnia rakiet, działko pulsacyjne i inne.



W każdym epizodzie 3 seksowne laseczki do uratowania.



Czysta akcja, pełna wspaniałych efektów specjalnych i sarkastycznego poczucia humoru.

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!

„Max akcji, max adrenaliny"




gry.wp.pl



# DUKE NUKEM™ MANHATTAN PROJECT™

**www.duke.pl**

Wydawca
*ARUSH Entertainment*




www.arushgames.com

Producent
*3D Realms Entertainment*




www.3drealms.com

Twórca gry
*Sunstorm Interactive*




www.sunstorm.net

Dystrybucja w Europie
*HD Interactive*




www.hdinteractive.nl

Dystrybucja w Polsce
*L.E.M. Sp. z o.o.*




www.lem.com.pl




**W SKLEPACH NA PRZEŁOMIE MAJA i CZERWCA**

# Redakcja odpowiada

**Ta rubryka GIER przeznaczona jest na głosy Czytelników. Wyjaśniamy też w niej Wasze problemy i wątpliwości. Czekamy na listy!**




## Kto ma SIMM-y?

***Czy są jeszcze w sprzedaży kości pamięci SIMM 16 MB? Jeśli tak, to gdzie można je kupić? Czy istnieją pamięci SIMM 32 MB?***

**Siwy**

Niestety pamięci SIMM nie są już produkowane. Znajdziesz je na giełdzie komputerowej, ale są to używane układy o pojemności 16 albo 32 MB. W dodatku z uwagi na to, że są rzadkością, pamięci SIMM są droższe od nowszych układów DIMM. Zalecamy wymianę płyty głównej.

## Dark Alliance na pecety?

***Czy wiadomo coś na temat pecetowej wersji gry Baldur's Gate: Dark Alliance?***

**Romek**

Gra obecnie dostępna jest tylko wersja na konsolę PlayStation 2 i nie słychać o wersji pecetowej. Dark Alliance na PS2 miał się ukazać po polsku, ale z powodu kłopotów finansowych firmy Interplay na razie nie doszło to do skutku. Polski wydawca, firma CD Projekt, obiecuje że polska wersja ukaże się przed wakacjami.

## Problemy z robakami

***Kupiłam GRY numer 4/2002 i zainstalowałam wersję demonstracyjną gry Worms Blast. Po zainstalowaniu nie***

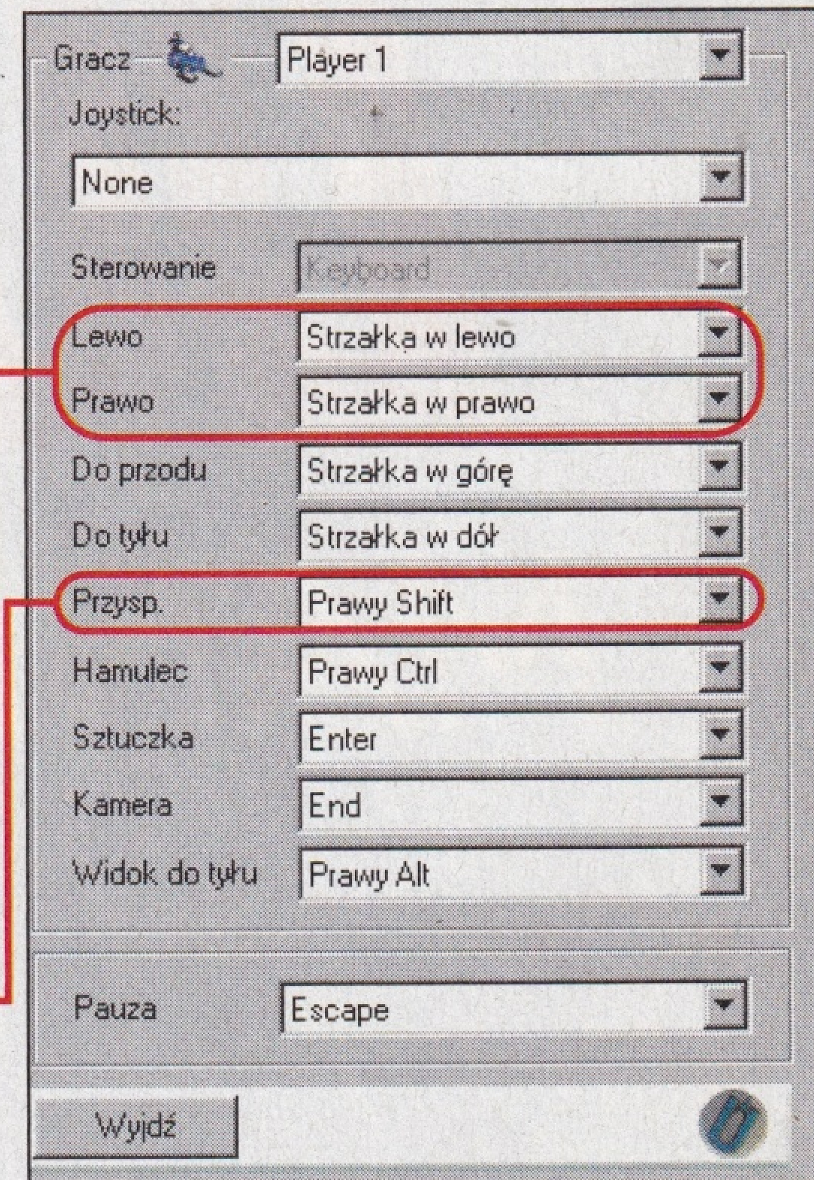
# Na pomoc!

## Skuter, który nie skręca

***W grze Sno-Cross Extreme nie da się skręcać! Dopiero gdy naciskam gaz (klawisz shift), skuter skręca, ale zawsze w tę samą stronę. Dlaczego tak się dzieje?***

**Maciej**

Przyczyną tej niedogodności jest prawdopodobnie źle ustawione sterowanie. Aby sprawdzić i ewentualnie zmienić ustawienia klawiszy sterujących skuterem, uruchamiamy program konfigurujący, za pomocą którego ustawiamy też klawisze. Aby uruchomić ten program, klikamy kolejno na Start, Programy, Sno-Cross Extreme PL, Setup.exe. Sprawdzamy, czy do skręcania i przyspieszania nie jest przypisany ten sam klawisz. Jeśli tak, zmieniamy go.




## Jak przejść trzeci akt Diablo 2?

***Utknąłem na początku trzeciego aktu Diablo 2. Rozmawiam ze wszystkimi, ale nie dostaję żadnego zlecenia.***

**Jacek**

Na początku trzeciego aktu rozmawiamy z Cainem. Następnie zwiedzamy Kurast i udajemy się do dżungli. Walczymy z potworami i poznajemy okolicę do czasu, aż jeden z pokonanych

## UŻYWAMY KODÓW W GRZE HALF-LIFE

***Proszę redakcję o wydrukowanie kodów i ściągawki do gry Half-Life. Mam też problem – na jednej z plansz po włączeniu teleportera wchodzę do niego i nic się nie dzieje. Co mam zrobić?***

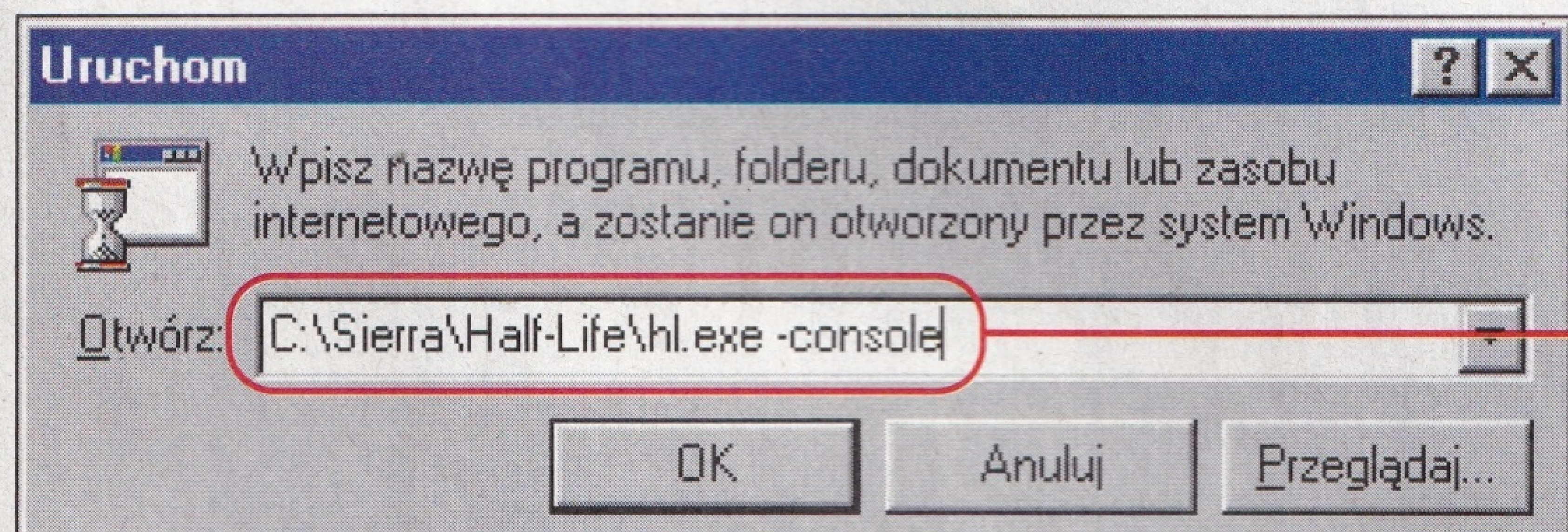
**Mariusz**

Test, ściągawka i tajne kody do gry Half-Life są w nowych **GRACH EXTRA**, wydaniu specjalnym **GIER** poświęconym strzelaninom trójwymiarowym. Znajdziesz tam też wiele innych testów i kodów, a na trzech płytkach – dema, mody i pełną wersję gry Descent 3.



By użyć kodów w Half-Life'ie, uruchamiamy grę z parametrem **-console**. By to zrobić, klikamy na Start, Uruchom, Przeglądaj, a potem na plik **hl. exe** w folderze, w którym zainstalowana jest gra, i na OK. Na końcu linii w oknie dopisujemy parametr **-console**. Napis w okienku ma wyglądać następująco: **C:\Sierra\Half-Life\hl.exe -console**. Klikając na OK, uruchamiamy grę. W czasie zabawy wciskamy klawisz (pod Escape), wpisujemy tajny kod **/god** (nieśmiertelność), **/impulse 101** (wszystkie bronie) lub **/noclip** (przechodzenie przez ściany) i naciskamy Enter.

Teleport przenosi w jedną stronę. Gdy użyliśmy go i chcemy wrócić, szukamy takiego, który przenosi z powrotem.




***[...] mogłam uruchomić programu. Klikałam na przycisk PLAY, ale nic nie działa.***

**Patrycja**

Przyczyną Twoich kłopotów jest prawdopodobnie to, że nie zainstalowałaś sterowników DirectX w wersji 8.1. Zainstaluj je z płytki dołączonej do numeru 4/2002 **GIER** lub nowszego.

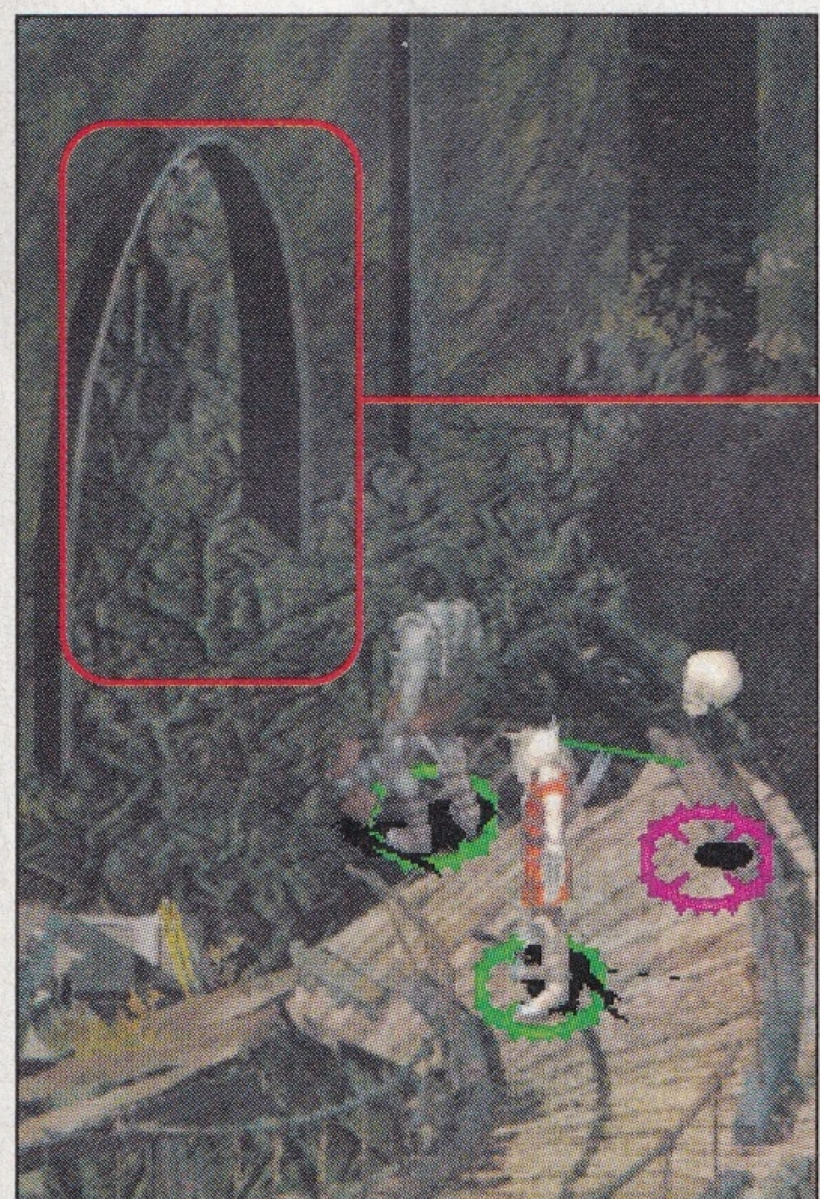
**Zapytaj GRY!**

Czekamy na Wasze listy pod adresem:
redakcja **Komputer ŚWIAT GRY**
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
nasz telefon:
(0 prefiks 22) 608 43 33 w piątki od 12 do 17
faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
adres e-mail: gry@komputerswiat.pl


Robaki nie walczą bez DirectX-a 8.1

[...] przeciwników upuszcza jadeitową figurkę. Wracamy do Caina i rozmawiamy z nim o figurce. Cain odsyła nas do Meshifa, ktory wymienia figurkę na statuetkę Złotego Ptaka.

Wracamy do Caina, a ten odsyła nas do Alkora. W zamian za statuetkę dostajemy magiczną miksturę. Wypijamy ją – dzięki temu na stałe zwiększa się żywotność bohatera. Potem rozmawiamy z Cainem oraz z Hratlim i dostajemy od nich nowe zlecenia. Jeśli jeszcze nie mamy w ekwipunku jadeitowej figurki, ponownie odwiedzamy miejsca, w których walczyliśmy z potworami i sprawdzamy, czy zagubiony skarb nie leży gdzieś w trawie.



### Tortury w Tormencie

***Gdzie jest Pałac Faroda w grze Planescape: Torment i jak mam do niego wejść? Chodzę po całym Ulu i nie mogę znaleźć drogi do Zakopanej Wioski.***

**Krzysiek**

Aby dostać się do pałacu Faroda, udajemy się do Ula, na Plac Szmaciarzy i tam znajdujemy przejście do Zakopanej Wioski. W tym celu idziemy w lewo, wchodzimy na pomost i idziemy nim do samego końca. Znajdujemy tam płaską ścianę. To właśnie jest magiczny portal, który teleportuje nas do Zakopanej Wioski. Aby go uaktywnić, powinniśmy mieć przy sobie rupiecie. Znajdujemy je bez trudu pomiędzy chatami na Placu Szmaciarzy.



fot. M. Nelken

# Najniższe ceny w kraju

## Bitwa herosów

Firma CD Projekt, wydawca gry Heroes of Might & Magic IV nabyła niedawno prawa do wydawania trzeciej części tej strategii. Równocześnie Heroes of Might & Magic III ma w ofercie także firma IM Group. Sprzedaje ona różne produkty związane z tą serią – zarówno dodatki, jak i zestawy gier. Jednak CD Projekt wydał Heroes of Might & Magic III z dodatkiem Armageddon's Blade za 26,90 zł, a cena dodatku i gry w ofercie IM Group wciąż wynosi około 60 zł. Uważajmy więc, kupując trzecią część gry Heroes of Might & Magic, bo słono przepłacamy, decydując się na tę drugą ofertę!

Znów zarabiamy, kupując z **GRAMI**. Najwięcej na grze Revenant, której cena od dawna nie zmieniła się w sklepie Exe i wynosi 149 złotych. Ta sama gra w sklepie Axis kosztuje 35,00 zł.

### UWAGA SKLEPY

**Prosimy o nadsyłanie interesujących ofert do tej rubryki faksem na numer (0 prefiks 22) 608 42 93 lub przez e-mail pod adresem gry@komputerswiat.pl Zestawienie najniższych cen w kraju ukazuje się w każdym numerze GIER**

## ZESTAWIENIE NAJNIŻSZYCH CEN GIER

| Gra | | Cena (zł) | Sprzedawca | Miejscowość | Telefon[1] | Witryna internetowa |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Nowości i przedsprzedaże – propozycje sprzedawców** | | | | | | |
| Black & White: Creature Isle (PL) | ↓ | 69,00 | Multimedia i Gry | Bielsko-Biała | (033) 8118729 | www.mig.pl |
| Command & Conquer: Renegade | → | 114,00 | Artem | Wołomin | (022) 7762525 | www.taniegry.com |
| Capitalism II (PL) | ● | 89,00 | Play | Warszawa | (022) 8325430 | www.play.com.pl |
| Car Tycoon (PL) | ● | 25,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Destroyer Command (PL) | ● | 89,00 | Multimedia i Gry | Bielsko-Biała | (033) 8118729 | www.mig.pl |
| Empire Earth (PL) | ↓ | 88,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| FIFA World Cup 2002 | ● | 119,00 | Artem | Wołomin | (022) 7762525 | www.taniegry.com |
| Tom Clancy's Ghost Recon (PL) | ↓ | 88,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Grand Theft Auto III (PL) | → | 89,00 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| Hidden & Dangerous 2 (PL) | ↓ | 89,00 | Play | Warszawa | (022) 8325430 | www.play.com.pl |
| Mafia (PL) | ● | 89,00 | Multimedia i Gry | Bielsko-Biała | (033) 8118729 | www.mig.pl |
| Might & Magic IX (PL) | ● | 94,90 | Wirtualny.com | Warszawa | (022) 5196969 | www.wirtualny.pl |
| Panzer Elite (PL) | ↓ | 27,00 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| Return to Castle Wolfenstein | ↓ | 149,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Sea Dogs (PL) | ● | 44,90 | Wirtualny.com | Warszawa | (022) 5196969 | www.wirtualny.pl |
| Starmageddon (PL) | ● | 45,00 | Play | Warszawa | (022) 8325430 | www.play.com.pl |
| The Sims: Wakacje (PL) | ● | 68,00 | Artem | Wołomin | (022) 7762525 | www.taniegry.com |
| Warcraft III (PL) | ● | 99,00 | Exe | Wrocław | (071) 3537002 | www.fajny.pl |
| Warlords Battlecry II (PL) | ● | 59,90 | Wirtualny.com | Warszawa | (022) 5196969 | www.wirtualny.pl |
| Warrior Kings (PL) | ● | 86,00 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| **Przeboje ostatnich miesięcy** | | | | | | |
| Aliens versus Predator 2 | ↓ | 85,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Black & White (PL) | ↓ | 68,00 | Artem | Wołomin | (022) 7762525 | www.taniegry.com Play |
| Championship Manager Sezon 01/02 | ↓ | 73,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Civilization III | ↓ | 133,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Colin McRae Rally 2.0 (PL) | → | 43,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Crimson Skies | → | 129,00 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| Echelon (PL) | ↓ | 48,90 | Wirtualny.com | Warszawa | (022) 5196969 | www.wirtualny.pl |
| Etherlords: Władcy eteru (PL) | ↓ | 43,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Europa Universalis II (PL) | ↓ | 85,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Evil Twins: Kroniki Cypriena (PL) | → | 55,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Fallout Tactics (PL) | ↑ | 88,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| FIFA 2002 | → | 109,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Głupki z kosmosu (PL) | → | 43,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Ground Control | ↓ | 89,00 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Hokus Pokus Różowa Pantera (PL) | → | 59,00 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Kangurek Kao (PL) | ↑ | 42,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Knights & Merchants: The Peasants Rebellion (PL) | ↓ | 45,00 | Artem | Wołomin | (022) 7762525 | www.taniegry.com |
| Max Payne (PL) | ↑ | 85,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Medal of Honor: Allied Assault | ↓ | 94,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Monopoly Tycoon | ↑ | 129,00 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| Na kłopoty Pantera (PL) | ↑ | 59,00 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| No One Lives Forever | ↓ | 49,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Operation Flashpoint (PL) | ↓ | 55,00 | Artem | Wołomin | (022) 7762525 | www.taniegry.com |
| Original War (PL) | ↓ | 17,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Pompeje (PL) | → | 17,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Rally Championship Xtreme (PL) | ↑ | 85,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Red Faction | ↓ | 42,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Serious Sam: Drugie starcie (PL) | ↓ | 55,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Silent Hunter II (PL) | ↑ | 88,00 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| The Longest Journey (PL) | ↑ | 42,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| The Settlers IV (PL) | ↑ | 85,00 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| The Sims (PL) | ↑ | 89,00 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Thief II: The Metal Age | ↓ | 74,00 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| Twierdza (PL) | ↓ | 87,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Zegarmistrz (PL) | ↑ | 65,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Zeus: Pan Olimpu (PL) | → | 85,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| **Gry fabularne** | | | | | | |
| Arcanum (PL) | ↓ | 61,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Arcatera (PL) | ↑ | 37,00 | Merlin | Warszawa | (022) 6077992 | www.merlin.com.pl |
| Baldur's Gate II (PL) | ↓ | 94,90 | Wirtualny.com | Warszawa | (022) 5196969 | www.wirtualny.pl |
| Baldur's Gate II: Tron Baala (PL) | ↓ | 68,00 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| Baldur's Gate (PL) – edycja kolekcjonerska[2] | ↑ | 139,00 | Artem | Wołomin | (022) 7762525 | www.taniegry.com |
| Baldur's Gate (PL) – srebrna edycja[3] | ● | 59,00 | Multimedia i Gry | Bielsko-Biała | (033) 8118729 | www.mig.pl |
| Darkstone | → | 39,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Deus Ex | ↓ | 74,00 | Merlin | Warszawa | (022) 6077992 | www.merlin.com.pl |
| Diablo | ↓ | 43,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Diablo II (PL) | ↓ | 85,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Diablo II (PL) – złota edycja[4] | ↓ | 142,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Diablo II: Pan Zniszczenia (PL) | → | 69,00 | Play | Warszawa | (022) 8325430 | www.play.com.pl |
| Evil Islands (PL) | ↓ | 12,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Icewind Dale (PL) – srebrna edycja[5] | ↓ | 62,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |
| Icewind Dale: Heart of Winter (PL) | ↑ | 34,00 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| Might & Magic VII (PL) | ↓ | 17,90 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| Might & Magic VIII (PL) | ↓ | 17,90 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| Nox | ↓ | 35,00 | Sirius | Wadowice | (033) 8235211 | www.sirius.pl |
| Planescape: Torment (PL) – srebrna edycja[6] | ↓ | 59,00 | Multimedia i Gry | Bielsko-Biała | (033) 8118729 | www.mig.pl |
| Pool of Radiance II (PL) | ↓ | 88,00 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| Revenant | ↓ | 35,00 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| Summoner | ↓ | 45,00 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| Throne of Darkness (PL) | ↓ | 45,00 | Axis | Świebodzin | (068) 3827229 | |
| Vampire the Masquerade | ↓ | 45,00 | Artem | Wołomin | (022) 7762525 | www.taniegry.com |
| Wizardry VIII (PL) | ↓ | 84,99 | Planeta Gier | Warszawa | (022) 6738579 | www.planetagier.com.pl |

**Porównując powyższe zestawienie najniższych cen w kraju z tym z poprzedniego numeru, GRY ustaliły, które gry staniały ↓, które zdrożały ↑, które nie zmieniły ceny →, a które dopiero pojawiły się w sklepach ●. Ceny ze sklepów wysyłkowych uwzględniają ewentualnie doliczane przez sprzedawców koszty wysyłki**

## PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY WYDAWCÓW GIER

| Nazwa firmy | Adres | Telefon[1] | Faks[1] | Witryna internetowa | Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce |
|---|---|---|---|---|---|
| APN Promise | 00-108 Warszawa, Zielna 39 | (022) 6549064 | (022) 8264015 | www.promise.com.pl | Microsoft |
| CD Projekt | 03-301 Warszawa, Jagiellońska 74 | (022) 5196919 | (022) 5196951 | www.cdprojekt.com | Acclaim, Blizzard, Blue Byte, Hasbro, Infogrames, Interplay, JoWooD |
| Lemon Interactive[7] | 01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85 | (022) 6661966 | (022) 6661977 | www.coda.com.pl | Day Dream, Microids, Paninteractive, Savannah |
| IM Group | 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37 | (022) 8685268 | (022) 6425360 | www.imgroup.pl | Bohemia Interactive, Cryo, Eidos, Electronic Arts, Empire, LEGO Media, Novalogic, Rage Software, Titus i własne produkty |
| LEM | 02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11 | (022) 6517324 | (022) 6517326 | www.lem.com.pl | Activision, Actualize, GT Interactive, Ubi Soft, TLC |
| LK Avalon | 35-959 Rzeszów, skr. poczt. 66 | (017) 8567767 | (017) 8569912 | www.lkavalon.com.pl | tylko własne produkty |
| Manta | 03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14 | (022) 3323450 | (022) 3323460 | www.manta.com.pl | Trecision, Arxel Tribe, 1C, Saturn Plus, KD Lab, Silmarils |
| MarkSoft | 01-872 Warszawa, Perzyńskiego 2 | (022) 6639390 | (022) 6639298 | www.marksoft.com.pl | Brightstar Entertainment, Datasun, Digital Integration, Esofnet, IncaGold, Interactive Magic oraz własne produkty |
| Play it! | 33-300 Bielsko-Biała, Wyspiańskiego 10 | (033) 8118729 | (033) 8123141 | www.play-it.pl | Mindscape, GOD, Take 2 Interactive, Sierra, SSI |
| Techland | 63-400 Ostrów Wlkp., Żółkiewskiego 3 | (062) 7372747 | (062) 7372749 | www.techland.com.pl | Inner Loop, Digital Tome oraz własne produkty |
| TopWare | 43-300 Bielsko-Biała, Kamińskiego 19 | (033) 8130316 | (033) 8130304 | www.topware.pl | Monolith, Sir-Tech, Valkyria oraz własne produkty |

[1] Podczas wybierania numeru międzymiastowego pamiętamy o umieszczeniu pomiędzy 0 a kodem miejscowości czterocyfrowego prefiksu operatora
[2] Gra Baldur's Gate, dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy, gra Baldur's Gate II, CD z dodatkami do Baldur's Gate II
[3] Z dodatkiem Opowieści z Wybrzeża Mieczy, podkładką pod mysz i mapą
[4] Z dodatkiem Pan Zniszczenia [5] Z dodatkiem Heart of Winter
[6] Z koszulką z logiem gry
[7] Firma Lemon Interactive od 18 lipca 2001 przejęła dystrybucję wszystkich tytułów firmy SuperGra (dawniej CODA)

# Najlepsze na rynku

fot. Propress

**W tej rubryce przedstawiamy najlepsze produkty przetestowane przez GRY od początku istnienia naszego pisma. W zestawieniu podajemy aktualne ceny gier i akcesoriów**

## ROZMAITOŚCI

| kategoria | zwycięzca | ocena jakości | cena | numer GIER |
|---|---|---|---|---|
| najlepsza strona WWW polskiego wydawcy gier | TopWare | 4,54 bardzo dobra | - | 7/2001 |
| najlepsza komórka do gier | Nokia 7110 | 4,85 bardzo dobra | 1707 zł | 6/2001 |
| najlepszy program do tworzenia gier | The Games Factory | 4,52 dobra | 69 zł | 1/2002 |

## KATEGORIA: AKCJA

| miejsce | tytuł gry | ocena jakości | cena | numer GIER |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Max Payne (PL) | 5,44 bardzo dobra | 99 zł | 10/2001 |
| 2 | Thief II: The Metal Age | 5,42 bardzo dobra | 79 zł | 3-4/2000 |
| 3 | No One Lives Forever | 5,40 bardzo dobra | 79 zł | 4/2001 |
| 4 | Aliens vs Predator 2 | 5,39 bardzo dobra | 99 zł | 1/2002 |
| 5 | MechWarrior 4: Vengeance | 5,35 bardzo dobra | 159 zł | 5/2001 |

## KATEGORIA: PRZYGODA

| miejsce | tytuł gry | ocena jakości | cena | numer GIER |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Planescape: Torment (PL) | 5,55 celująca | 65 zł | 1-2/2000 |
| 2 | Baldur's Gate II (PL) | 5,18 bardzo dobra | 139 zł | 2/2001 |
| 3 | Hokus Pokus Różowa Pantera (PL) | 5,00 bardzo dobra | 69 zł | 1-2/2000 |
| 4 | Evil Islands (PL) | 4,98 bardzo dobra | 14,90 zł | 8/2001 |
| 5 | Na kłopoty Pantera (PL) | 4,98 bardzo dobra | 79 zł | 6/2001 |

## KATEGORIA: STRATEGIA

| miejsce | tytuł gry | ocena jakości | cena | numer GIER |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Fallout Tactics (PL) | 5,75 celująca | 99 zł | 7/2001 |
| 2 | Original War (PL) | 5,66 celująca | 29,90 zł | 11/2001 |
| 3 | The Settlers IV (PL) | 5,63 celująca | 99 zł | 4/2001 |
| 4 | Zeus: Pan Olimpu (PL) | 5,31 bardzo dobra | 89 zł | 2/2001 |
| 5 | Europa Universalis II (PL) | 5,26 bardzo dobra | 99 zł | 2/2002 |

## KATEGORIA: SYMULACJA

| miejsce | tytuł gry | ocena jakości | cena | numer GIER |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Colin McRae Rally 2.0 (PL) | 5,53 celująca | 99 zł | 3/2001 |
| 2 | Grand Prix 3 (PL) | 5,12 bardzo dobra | 99 zł | 9/2000 |
| 3 | Silent Hunter II (PL) | 5,10 bardzo dobra | 99 zł | 4/2002 |
| 4 | StarLancer | 4,88 bardzo dobra | 49 zł | 1/2001 |
| 5 | Rally Championship Xtreme (PL) | 4,88 bardzo dobra | 99 zł | 1/2002 |

# Zamów roczną prenumeratę GIER a w prezencie dostaniesz

WARTOŚĆ 15 złotych

Wymarzona kol...

Komputer ŚWIAT GRY

# ten segregator na 12 płyt CD i 15 procent zniżki (oszczędzasz 13,60 złotych!)

## Wystarczy tylko:

1. Wypełnić zamieszczony poniżej formularz
2. Przesłać go pocztą pod adresem
   Axel Springer Polska Sp. z o. o.
   02-303 Warszawa 79
   skr. poczt. 229
   lub faksem pod numer (0 prefiks 22) 608 40 07
3. Za pomocą nadesłanego przez nas blankietu dokonać opłaty na poczcie lub w banku

**Prenumeratę możesz zamówić od dowolnego numeru na:**

- **kwartał** (trzy numery) – **22,50 złotych**
- **pół roku** (sześć numerów) – **45,00 złotych**
- **rok** (12 numerów i segregator) – **76,40 złotych (15% zniżki!)**

**Prenumeratę GIER i egzemplarze archiwalne można też zamawiać:**

- telefonicznie: (0 prefiks 22) 608 40 02 lub 0801 120 003
- e-mailem: prenumerata@axelspringer.com.pl




Wydawca niezwłocznie po otrzymaniu zamówienia wysyła do zamawiającego wypełniony blankiet przelewu/wpłaty gotówkowej w celu dokonania płatności. Realizacja zamówienia rozpoczyna się po wpłynięciu pieniędzy na konto wydawcy. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. W wypadku prenumeraty koszty wysyłki ponosi wydawca, zaś w wypadku egzemplarzy archiwalnych – zamawiający. Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania prenumeraty. Zamówienie można odwołać bez podania przyczyny w terminie 14 dni od otrzymania pierwszego zamówionego numeru (w wypadku prenumeraty rocznej – pod warunkiem odesłania segregatora). Wpłaconą kwotę zwracamy w całości.

## ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

IMIĘ I NAZWISKO LUB NAZWA FIRMY

KOD POCZTOWY – MIASTO

ULICA

NUMER DOMU

NUMER MIESZKANIA

NUMER KIERUNKOWY

TELEFON

FAKS

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ OD: MIESIĄC, ROK

DO: MIESIĄC, ROK

LICZBA EGZEMPLARZY KAŻDEGO NUMERU

Zgadzam się na umieszczenie moich danych osobowych w bazie danych Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa oraz na ich wykorzystanie w celach marketingowych i promocyjnych. Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż przysługuje Państwu prawo do wglądu i poprawiania zgromadzonych danych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz. 883 z 1997 r.

### DODATKOWY SEGREGATOR

Jeżeli chcesz zamówić wyłącznie segregator lub dodatkowy segregator do swojej prenumeraty, wypełnij pole poniżej

ZAMAWIAM DODATKOWY SEGREGATOR W LICZBIE SZTUK

CZYTELNY PODPIS

### WYPEŁNIAJĄ TYLKO FIRMY

IMIĘ I NAZWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

STANOWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

NIP

Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo Axel Springer Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez mojego podpisu

PIECZĄTKA I CZYTELNY PODPIS

# W NASTĘPNYM NUMERZE

Komputer GRY

pismo + płyta CD z pełną wersją gry po polsku 7,50 zł

cena zawiera 7% VAT

## TESTY GIER

### Duke Nukem: Manhattan Project
Książę powraca, aby jeszcze raz uratować ziemskie dziewczyny przed okrutnymi obcymi

### Warrior Kings
Test gry, w której nawet anioły stają po naszej stronie w walce o zjednoczenie starożytnego królestwa

### Tony Hawk's Pro Skater 3
**GRY** sprawdzają, czy trzecia część najlepszej gry deskorolkowej jest godnym następcą swych poprzedników

## ŚCIĄGAWKI

### Jedi Knight II: Jedi Outcast
Poradnik **GIER** pomaga nam wyrąbać sobie drogę przez zastępy szturmowców i przedstawia porady do najtrudniejszych misji

### Car Tycoon
**GRY** radzą, jak produkować auta, którymi wszyscy jeżdżą i są zadowoleni, mimo że stoją w korkach

**Szukaj w kioskach już 12 czerwca**


## STOPKA REDAKCYJNA

Komputer GRY

**Redaktor naczelny:** Aleksy Uchański
**Z-ca red. naczelnego:** Wojciech Setlak
**Sekretarz redakcji:** Jacek L. Komuda
**Redaktorzy graficzni:** Jacek Tukendorf, Anna Maria Woźniak
**Redaktor merytoryczny:** Maciej Jurewicz
**Redaktor techniczny:** Marcin Góral
**Korekta:** Maria Lipszyc
**Redaktorzy płyty CD:** Piotr Wojtania, Romuald Wawrzyniak
**Zespół:** Wiktor Cegła, Anna Maria Gidyńska, Malwina Kalinowska, Dariusz Michalski, Piotr Nowakowski, Mateusz Ożyński, Krzysztof Papliński, Błażej Wardęcki, Tadeusz Zieliński
**Adres redakcji:** Komputer ŚWIAT GRY, Axel Springer Polska Sp. z o.o., 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181 (Ochota Office Park)
**Telefon:** (0 prefiks 22) 608 41 13 (w piątki od 12 do 17)
**Faks:** (0 prefiks 22) 608 42 93
**E-mail:** gry@komputerswiat.pl
**Egzemplarze archiwalne:** tel. (0 prefiks 22) 608 40 02
Listy do redakcji prosimy kierować pod adresem redakcji, pod redakcyjny e-mail lub numer faksu

**Dział Prenumeraty:** Łukasz Szmigrodzki tel. (0 prefiks 22) 608 42 06

**Wydawca:** Axel Springer Polska Sp. z o.o. członek Izby Wydawców Prasy oraz Związku Kontroli Dystrybucji Prasy

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

**Adres:** 02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181, Ochota Office Park, recepcja tel. 608 40 00, sekretariat Prezesa tel. 608 41 00
**Prezes Wydawnictwa:** Wiesław Podkański
**Dyrektor Generalny:** Florian Fels
**Dyrektor Wydawniczy:** Marcin Przasnyski
**Dział Reklamy:** Dominik Tzimas (Dyrektor), Piotr Roszczyk, Cezary Żelazowski tel. 608 41 15/18
**Dział Public Relations:** Marzena Daszkiewicz tel. 608 41 02, Aneta Pacuszka tel. 608 41 79
**Dział Promocji:** Agnieszka Kamola (Dyrektor) tel. 608 40 66, Dariusz Kołtko tel. 608 42 63
**Sponsoring:** Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76, Blanka Muraszew tel. 608 40 88
**Dział Kolportażu:** Janusz Snarski tel. 608 40 10
**Produkcja:** Elżbieta Garncarczyk tel. 608 41 44
**Księgowość:** Janusz Bąk tel. 608 40 30
**Druk:** RR Donnelley Europe Kraków tel. (012) 652 61 00

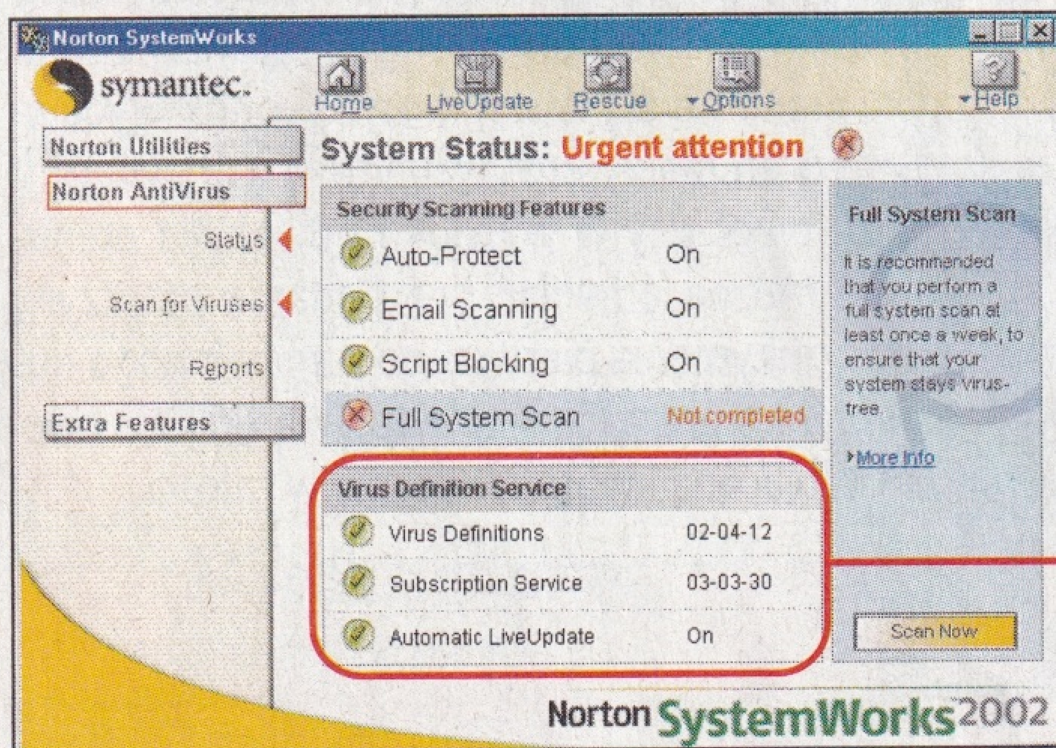



Prenumerata przez internet (cały świat): **www.ruch.pol.pl**

## WYJAŚNIENIE TRUDNIEJSZYCH POJĘĆ

# Leksykon GIER
*Przydatne wyrażenia od A do Z*

A B C D E F G H I J K L Ł M N O P Q R S T U V **W** X Y Z




**Programy antywirusowe takie, jak Norton AntiVirus dla zapewnienia pełnej ochrony pobierają informacje o nowych wirusach z internetu**

## Wirusy

Wirus komputerowy to mały program, które kopiuje się samoczynnie i działa bez wiedzy użytkownika. Wirus przyczepia się do plików innego programu lub jako załącznik do e-maili i przez sieć przenosi się na inne komputery. Do jego uruchomienia wystarcza wczytanie zarażonego programu, otwarcie załącznika, a czasem nawet samo przeczytanie listu.

Efekty działania wirusów są różne. Najłagodniejsze to wyświetlanie na ekranie krótkiego napisu, ale są wirusy, które wysyłają się pod adresy e-mailowe z naszej książki, usuwają zawartość twardego dysku, zawieszają system albo zmieniają konfigurację połączenia z internetem tak, że nasz modem dzwoni pod numer na Karaibach.

By się chronić, używamy programów antywirusowych takich, jak Norton Antivirus 2002, dbając o ich aktualność, bo stale pojawiają się nowe odmiany wirusów. Nie otwieramy załączników przesłanych przez nieznane osoby.

### Akcelerator 3D
Montowana w komputerze specjalna karta zajmująca się tworzeniem obrazu trójwymiarowego. Kiedy jej nie ma, zadanie to spada na główny procesor peceta, co nieprzyjemnie spowalnia animacje oraz drastycznie pogarsza jakość grafiki. Najpopularniejsze akceleratory 3D to TNT, GeForce, Voodoo oraz ATI RAGE.

### DirectX
Pakiet wielu małych programów wymaganych przez niemal każdą grę. DirectX zapewnia grom działającym pod kontrolą systemu Windows 95, 98, Me i XP współpracę z urządzeniami takimi, jak akcelerator 3D czy karta dźwiękowa. Najnowszą wersję DirectX **GRY** umieszczają na swojej płycie CD.

### Dżojstik
Urządzenie sterujące do gier. Z jego podstawy wychodzi ruchomy pionowy drążek. Użytkownik przechyla go, aby kontrolować ruch obiektu na ekranie. Na podstawie i drążku umieszczone są przyciski służące na przykład do strzelania.

### Gra fabularna
Gra, w której bohater lub cała drużyna wykonuje kolejne zadania, rozwija umiejętności i poznaje świat, a także prowadzi rozmowy z napotkanymi postaciami. Nazywana też role-playing (po polsku: granie roli, wymowa: rol pleing).

### Gra przygodowa
Gra, w której rozwiązujemy zagadki, prowadzimy rozmowy, znajdujemy różne przedmioty i używamy ich w określonych sytuacjach. Jej fabuła tworzy spójną historię.

### Piksel
Najmniejszy punkt wyświetlany na monitorze. Miliony tych małych kropek tworzą obraz. Słowo piksel to skrót od angielskiego określenia picture element (po polsku: element obrazu, wymowa: pikczer element).

### Płyta główna
Szkielet komputera PC. Podłącza się do niej pozostałe elementy: twarde dyski, procesor, pamięć i karty rozszerzeń.

### Program gry
Szereg instrukcji dla procesora. Decydują one o sposobie wyświetlania grafiki, tworzenia dźwięku i reakcjach na działania gracza. Źle napisany program zawiesza komputer lub działa powoli.

### Strategia turowa
Gra strategiczna, w której tak jak w szachach wykonujemy ruchy na zmianę z przeciwnikiem. Najczęściej polegają one na przesuwaniu jednostek na polu walki, prowadzeniu ostrzału i uzupełnianiu strat.

### Wersja alfa i beta
Alfa to pierwsza działająca wersja gry. Zwykle roi się ona od błędów uniemożliwiających zabawę. Beta to ostatnia wersja próbna testowana przed wprowadzeniem gry na półki sklepowe.

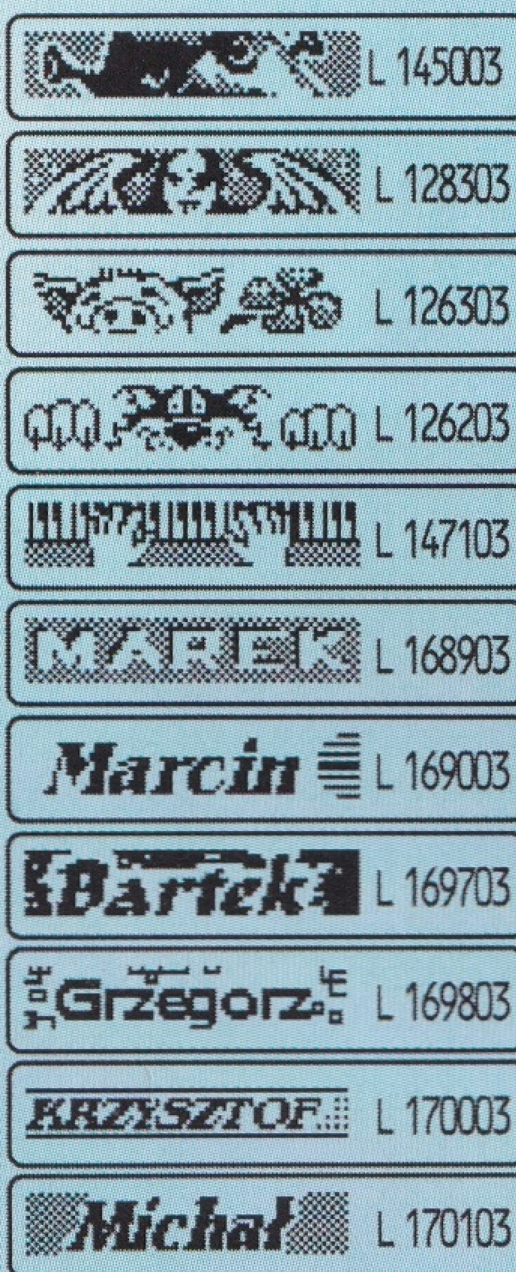
W następnym numerze: **złącza komputerowe (RS, USB i inne)**

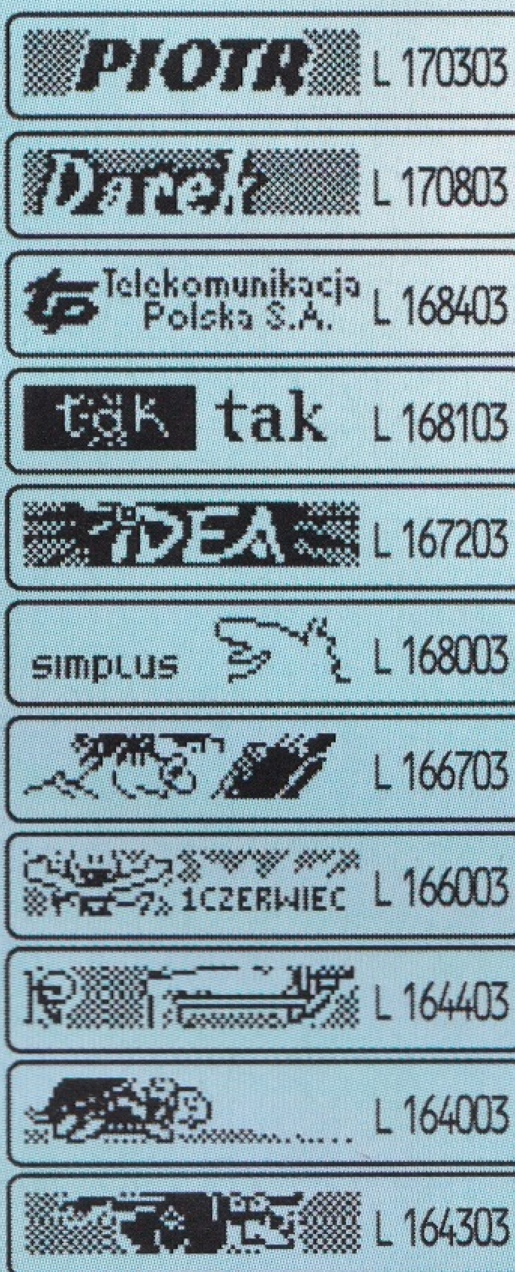
# Twój telefon może być wyjątkowy

# Tak jak Ty!

**logo operatora**



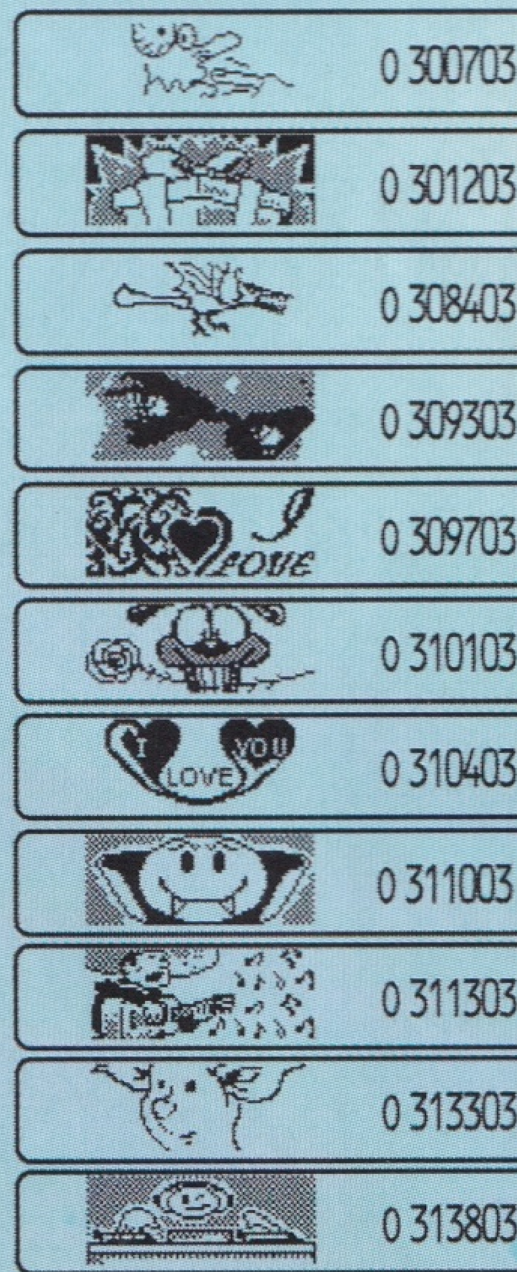



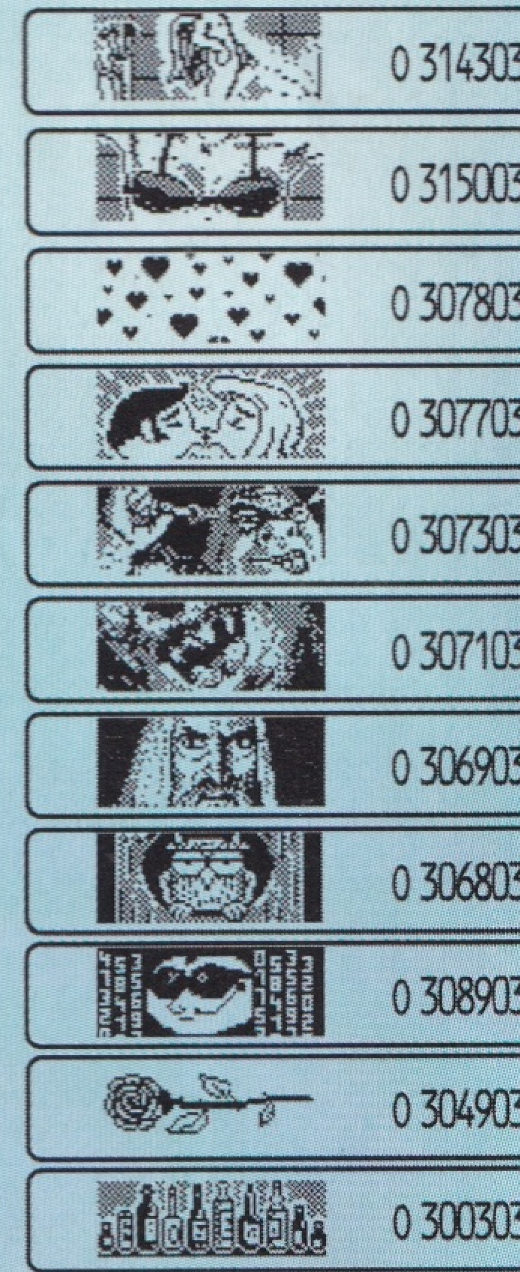







**obrazki**



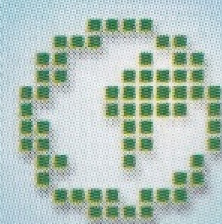




**dzwonki**

D 500903 "Hero" Enrique Iglesias
D 501003 "Zawsze z Tobą chciałbym być..." Ich Troje
D 501103 "Ain't It Funny" Jennifer Lopez
D 501203 "Maybe" Brainstorm
D 501303 "Powiedz" Ich Troje
D 501403 "Can't Get You Out Of My Head" Kylie Minogue
D 501503 "Mój przyjacielu" Krawczyk/Bregovic
D 501603 "Lady (Hear Me Tonight)" Modjo
D 501703 "The Final Countdown" Europe
D 501803 "Takie tango" Budka Suflera
D 501903 "12 groszy" Kazik
D 502203 "Don't Speak" No Doubt
D 502503 "Hello" Lionel Richie
D 502603 "Angel" Shaggy
D 502703 "Moi... Lolita" Alize
D 502803 Barbie Girl Aqua
D 503003 "Analyse" Cranberries
D 503103 "Come Along" Titiyo
D 503203 "Za wielkim morzem Ty" Brathanki
D 503703 "A wszystko to, bo ciebie kocham" Ich Troje
D 504303 "Under The Bridge" Red Hot Chili Peppers
D 504903 "The Model" Kraftwerk
D 509003 "Stan" Eminem
D 509103 "Rhythm Divine" Enrique Iglesias
D 509503 "Clint Eastwood" Gorillaz
D 511503 "Smells Like Teen Spirit" Nirvana
D 512103 "Yellow Submarine" The Beatles
D 512203 "Friday I'm In Love" The Cure
D 513003 "Theme" ("Różowa Pantera")
D 513403 "Fanfare & Theme" ("Gwiezdne wojny")
D 513603 "Motyw przewodni" ("Desperado") Robert Rodriguez
D 514103 "Mission Impossible"
D 514403 "Hej sokoły"
D 514503 "Vabank"
D 514603 "Reksio"
D 514703 "Koziołek Matołek"
D 515303 "Co Ty tutaj robisz" ("Kiler") Elektryczne Gitary
D 515603 "Żywot Briana" Monthy Python
D 517303 "Play" Jennifer Lopez
D 517603 "Nie, nie, nie" T.Love
D 518303 "Długość dźwięku samotności" Myslovitz
D 518403 "Muppet Show" Jim Henson Band
D 518503 "Something Stupid" Nicole Kidman/Robbie Williams
D 518703 "May It Be" - temat filmu "Władca pierścieni" Enya
D 518903 "Paid My Dues" Anastacia
D 519403 "Secret Life" Leonard Cohen
D 519503 "Co Ty tutaj robisz" Elektryczne Gitary
D 520603 "One" Metallica

## Chcesz otrzymać fantastyczny obrazek, rewelacyjną melodyjkę albo nowe super logo dla Twojego telefonu komórkowego?

Wyślij SMS pod numer 7292 o treści: kod usługi (np. L 100103). Koszt 2 PLN + VAT za SMS. Możesz wysłać **logo grupy** wpisując G przed numerem loga operatora (np. G 100103). Jeśli chcesz zrobić niespodziankę bliskiej osobie wyślij SMS o treści: kod usługi numer telefonu przyjaciela (np. L 100103 501333444). **Absolutna nowość to wyszukiwanie dzwonków.** Wyślij SMS o treści: S nazwa utworu lub wykonawcy (np. S Kazik). Po chwili otrzymasz listę dostępnych dzwonków z kodami. Loga, obrazki i dzwonki dostępne na telefony NOKIA. Aby odsłuchać nasze dzwonki lub zamówić produkty Planety zadzwoń w sieci IDEA i ERA pod numer *72 992, w Plusie 700 69 922. Koszt połączenia 2 PLN + VAT za minutę. Więcej informacji na **nowej** stronie www.PlanetaSMS.pl – tam znajdziesz bogaty wybór logo, dzwonków, obrazkow i życzeń oraz poznasz możliwości Twojego telefonu. Sprawdź koniecznie - **narysuj własne logo** i wyślij je swoim znajomym!



Planeta SMS

# WIELKIE HITY JUŻ ZA 26,99!

# DOSKONAŁA GRA PRYGODOWA ATLANTIS II NA 4 CD

Extra Gra w Internecie
**www.extragra.com**
Najświeższe informacje o projekcie eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
**www.cdprojekt.info**
Informacje prosto ze źródła

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!




Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Gra ATLANTIS II na 4 płytach CD po polsku

Dokładna instrukcja do gry





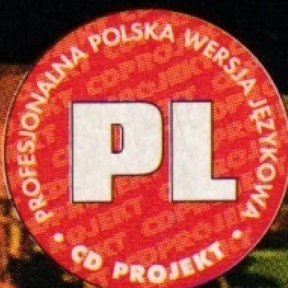


## ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już 15 maja do sprzedaży trafi nowa gra z serii eXtra Gra Wielkie Hity, w której wydajemy najbardziej kultowe gry w historii komputerów PC. Tym razem znajdzie się w niej pełna, polska wersja gry Atlantis II!!! Przenieś się do starożytnego świata i uratuj go przed katastrofą. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, znanych i oryginalnych gier komputerowych. Kup w najbliższym punkcie z prasą egzemplarz eXtra Gra: Wielkie Hity!

## JESZCZE W SPRZEDAŻY EXTRA GRA Z GRĄ PANZER ELITE EDYCJA SPECJALNA!












PANZER ELITE
EDYCJA SPECJALNA



**JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM**